任天堂公式ガイドブック
ラストウィンドウ
真夜中の約束
ワンダーライフスペシャル
小学館

ワンダーライフスペシャル
任天堂公式ガイドブック
NINTENDO DS

LAST WINDOW

ラストウィンドウ™

真夜中の約束

まよなかのやくそく

Nintendo® 小学館

Nintendo

任天堂公式ガイドブック

ラストウィンドウ

真夜中の約束

WC ワンダーライフスペシャル

小学館

WC ワンダーライフスペシャル

任天堂公式ガイドブック

NINTENDO DS

LAST WINDOW

ラストウィンドウ™

真夜中の約束

まよなかのやくそく

Nintendo®

小学館

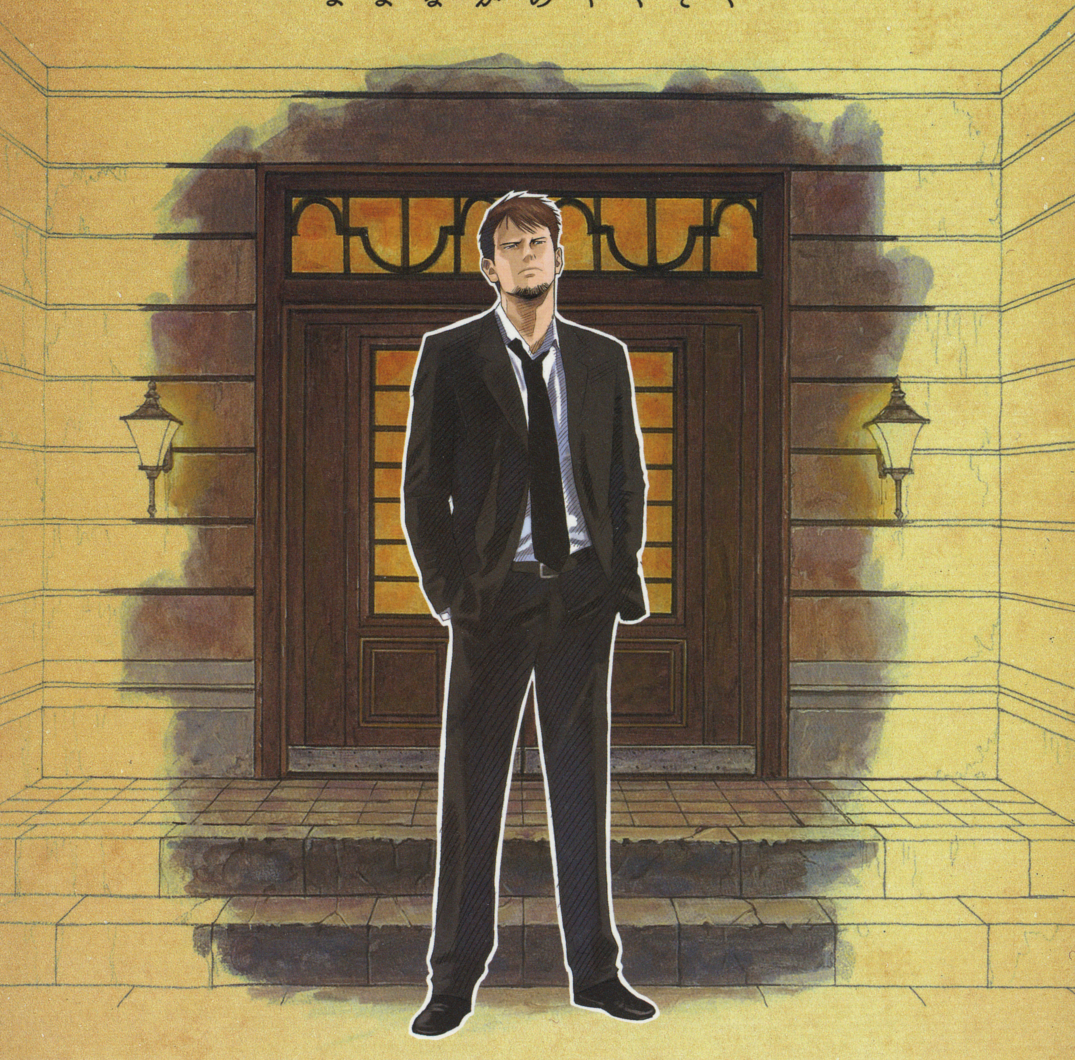
【 任天堂公式ガイドブック 】

LAST WINDOW

ラストウィンドウ™

真夜中の約束

まよなかのやくそく



小学館

Prologue

俺の名はカイル・ハイド
25年前にこの街で死んだ親父と
同じ歳になっていた――

俺の名前はカイル・ハイド。レッドクラウン商会のセールスマンだ。
俺の住処はダウンタウンの裏通りにある古いアパート。
昔ホテルだった建物を改装した
「ケイプウェスト」という名前のそのアパートの屋上には、
小さな灯台の形をしたモニュメントが建てられている。
４年前、刑事を辞めてマンハッタンからこのロスの街に移り住んだ日、
俺はなぜかその灯台のモニュメントが気に入り、
部屋もろくに見ずに、このアパートに住むことを決めた。
俺の部屋は202号室。部屋は古いが、男ひとりで暮らすには十分な広さで、
窓から見える街の景色も悪くはない。
特に出て行く理由もなく、
俺はこのアパートでまた新しい年を迎えようとしている。
そして気が付けばいつのまにか、
25年前にこの街で死んだ親父と同じ歳になっていた。

1976年、ニューヨーク市警89分署の刑事だったカイル・ハイドは、
犯罪組織に潜入捜査中だった同僚刑事のブライアン・ブラッドリーが、
潜入先に捜査情報を流していることを知って、埠頭に追い詰め、
親友だったその男を撃った。そしてブラッドリーは海に落ち、
その日から行方不明になった。
カイルはそのあと刑事を辞め、ブラッドリーの行方を追ってロスに移り住み、
レッドクラウン商会で働きながら、彼を捜し続けた。
それから3年後の1979年12月、カイルは仕事で訪れたホテル・ダスクで、
ついにブラッドリーの消息を知ることになった。
あれから、1年が過ぎた。

俺はロスの街に住み続け、まだレッドクラウン商会で働いている。
どうしてそうしているのか、どうしてまだそのままなのか、
次に生きる道はどこにあるのか、俺にはまだその答えが見つからない。

レッドクラウン商会は
表向きは家庭用品の訪問販売の会社だが、
社長のエドはその裏で、
表立っては探せないいわくつきの探し物を
見つけ出すビジネスを手がけていて、
俺はときどきそれを手伝っている。
セールスの仕事は退屈だったが、
探し物を見つける仕事は俺の性分に合っていた。
もしかして、エドのところで働き続けているのはそのためか…。

1980年12月18日、その日の午後。
通りに停めていた車の中で
少し長すぎた昼寝から目を覚ました俺は、
助手席に投げ捨てていたポケベルに手を伸ばし、
その電源を2日ぶりに入れた。
そのとたん、俺を呼ぶ無機質なベルの音が車内に響いた。
「エドに電話するか…」
俺は車を降り、公衆電話を探しながら通りを歩いた。
そして歩きながら、ぼんやりとこう考えていた。
あと少しこの仕事をこのまま続け、あのアパートで年を越し、
これからのことを考えるのは、まだ先でいいと。
通りの角まで行くと、そこに公衆電話があった。
俺はその前で足を止め、受話器を上げると、
ズボンのポケットに入っていた最後のコインを
投入口に落として、レッドクラウン商会へのダイヤルを回した。
やがて受話器の向こうから、呼び出し音が聞こえてきた。
俺は肩でためいきをつきながら、その音に耳を傾けていた。

その電話が繋がったときから、
自分に思いもかけないことが起こりはじめることも
まだ知らずに。
そうだ、そのときの俺はまだ何も気付いていなかった。
堪忍袋の緒が切れたエドが、
俺をクビにしようとしていたことにも
俺の住処となっていたあのアパートの立ち退きが
すでに決まっていたことにも。

キャラクター紹介

主人公のカイル・ハイドは、レッドクラウン商会から解雇を言い渡された後、長らく暮らしていたケイプウェスト・アパートメントの取り壊しが決まり、立ち退きとなることを知る。そして、その日から、2つの過去が交錯する隠された真実が明らかになっていく。

Kyle Hyde

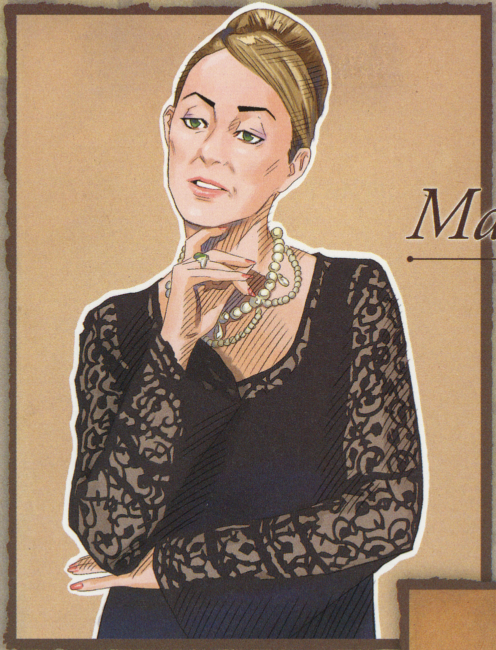
カイル・ハイド

この物語の主人公。以前は、ニューヨーク市警の刑事として働いていた。現在は、レッドクラウン商会のセールスマン。また、裏では、いわくつきの品物を探し出すビジネスも請け負っている。

Rachel

レイチェル

レッドクラウン商会のボスであるエドの秘書。常にカイル・ハイドのことを気にかけており、必要な情報を調べて提供するうえで、優秀な手腕を発揮してくれる。カイルのよき理解者。



ケイプウェスト・アパートメントの大家。いっこうに家賃を支払わない住人たちに、頭を痛めている。ディラン・フィッチャーに、アパートのメンテナンスや管理を依頼している。

Margaret Patrice

マーガレット・パトリス

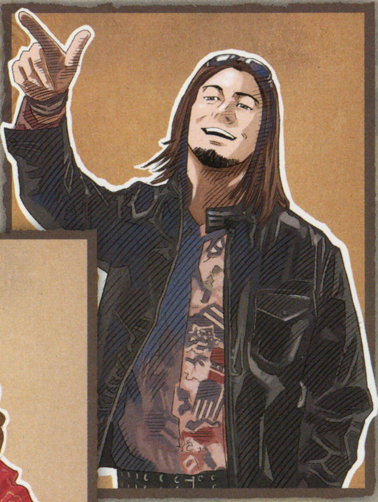
Rex Foster

レックス・フォスター

ケイプウェスト・アパートメントに出入りするフリーの保険調査員。彼が担当の案件は必ずトラブルが起き、保険金が支払われたことは一度もないらしい。アパートの住人のだれかを調べている。

Steve Wolf
スティーブ・ウルフ

かつて名をはせたミュージシャンだったが、不正を許せない性格が災いし、今はトラブルを起こして干されている。

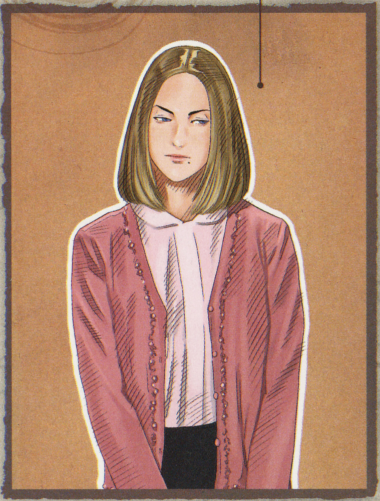


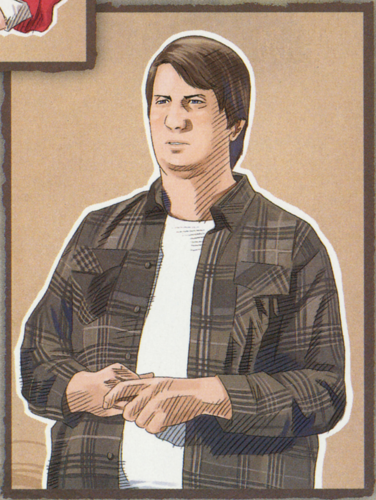
Betty Meyer
ベティ・メイヤー

ケイプウェスト・アパートメント近くの、アクセサリーショップに勤めている。楽天的な性格で、恋に落ちやすい女性。

まだ若いが未亡人。実兄が亡くなり、多額の保険金を手に入れている。そして、さらに夫が亡くなったので、疑惑を持たれている。

Marie Rivet
マリー・リベット



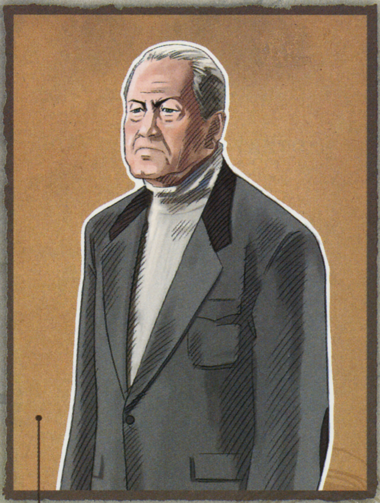


Dylan Fitchar
ディラン・フィッチャー

ケイプウェスト・アパートメントのメンテナンスを任され、カイルの調査にも協力。他人の事情を詮索するのが玉にきず。

映画の勉強をしている大学生。いつも学業に没頭しており、部屋からあまり外へ出ることがない。

Charles Jeunet
シャルル・ジュネ

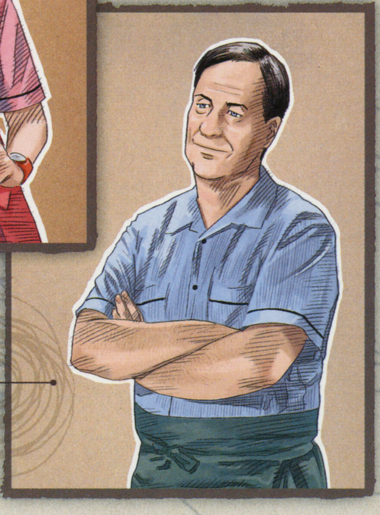


Frank Raver
フランク・レイバー

カイル・ハイドと同じように、ケイプウェスト・アパートメントに隠された真実を探ろうとしている。その目的と正体は…。

Nicole Reagan
ニコール・レーガン

ケイプウェスト・アパートメントのラッキーズ・カフェの店員。明るい接客で、アパートの住人たちからかわいがられている。



Sidney Reagan
シドニィ・レーガン

ラッキーズ・カフェの店長で、ニコールの父。ケイプウェスト・アパートメントが、まだホテルだった時代から働いている。

CONTENTS

プロローグ……2
キャラクター紹介……4

■基礎知識
操作方法……10
物語の進め方……11
小説について……15
ケイプウェスト・アパートメント平面図1階……16
ケイプウェスト・アパートメント平面図2階……18
ケイプウェスト・アパートメント平面図3階……20
ケイプウェスト・アパートメント平面図4階……22
ケイプウェスト・アパートメント平面図屋上＆地下……24
ストーリー攻略の見方……26

■ストーリー攻略
CHAPTER1正解進行チャート……28
CHAPTER1攻略……29
CHAPTER2正解進行チャート……32
CHAPTER2攻略……34
CHAPTER3正解進行チャート……42
CHAPTER3攻略……44
CHAPTER4正解進行チャート……52
CHAPTER4攻略……54
CHAPTER5正解進行チャート……62
CHAPTER5攻略……65
CHAPTER6正解進行チャート……74
CHAPTER6攻略……77
CHAPTER7正解進行チャート……88
CHAPTER7攻略……90
CHAPTER8正解進行チャート……98
CHAPTER8攻略……101
CHAPTER9正解進行チャート……112
CHAPTER9攻略……115
CHAPTER10正解進行チャート……128
CHAPTER10攻略……131
エンディング後のお楽しみ……142
ホテル・ケイプウェストをめぐる過去の事実……144

■データ集
ゲームオーバー全リスト……148
アイテム集……157

■コラム
「1000ドルの小切手」をいろいろな人に渡してみよう……87
ジュークボックスのBGMに耳を傾けよう……127
『ウィッシュルーム 天使の記憶』とのかかわり……146

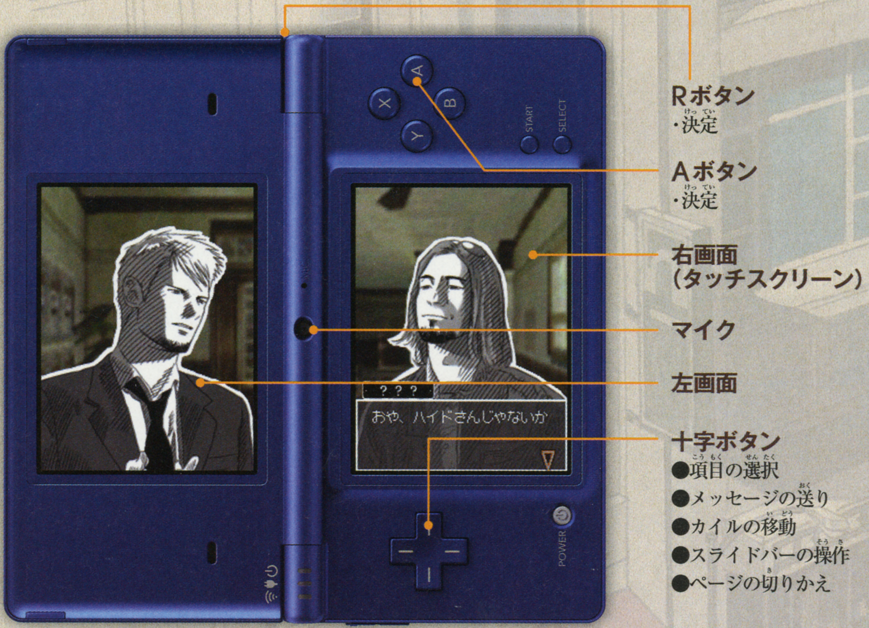
B A S I C

基礎知識

操作方法

How to play

『ラストウィンドウ 真夜中の約束』は、ニンテンドーDS本体を縦に持ってプレイする。操作には、タッチペンと右画面のタッチスクリーンを使用。十字ボタンやAボタンなどを使って操作することも可能だが、タッチペンを用いるほうが遊びやすい仕様となっている。



●左利きの操作について

左利きの場合、ニンテンドーDS本体を逆にし、タッチスクリーンを左側にして持つ。A・B・X・Yボタンが、右利きの場合の十字ボタンの役割をする。また、十字ボタンの上、およびLボタンは決定ボタンとなる。

●操作のほとんどをタッチペンで行える

タッチ

タッチペンを使い、右画面（タッチスクリーン）を軽く押すことをタッチと呼ぶ。おもに画面の各種アイコンを押したり、アイテムを手に入れたりするときに使用する。

スライド

タッチペンを使い、右画面（タッチスクリーン）をこするように動かすことを、スライドと呼ぶ。おもに、スライドバーを動かすときや、謎解き画面において使用する。

物語の進め方

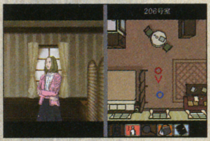
How to play

『ラストウィンドウ 真夜中の約束』では、画面に表示される文章を読みつつ、謎を解きながら物語の真相に迫っていく。物語は全10章の構成で、最終章をクリアするまで、さまざまな謎を解いて進むことになる。謎解きのおもしろさと真相に迫るサスペンスを堪能しよう。

ゲームのおもな進め方

カイルを操作して移動させる

ゲームの基本は、主人公のカイル・ハイドを操作し、舞台となるケイプウェスト・アパート内を移動させること。カイルを移動させる場合は、進むべき場所をタッチ。遠くをタッチすると、すばやく移動させられる。



↓

アパートの住人と会話をする

舞台となるケイプウェスト・アパートメントには、カイルのほか、さまざまな住人や従業員が暮らしている。見かけたら、積極的に声をかけよう。会話をすることで、情報を集めたり、謎を解いたりすることができる。

↓

怪しいところを探索する

アパートのカフェや室内で、家具なども含めて、なにかありそうだと感じたところは、必ずタッチしたり細部を観察したりしてみよう。物語を進める重要なヒントや、アイテムなどを入手できる場合がある。

↓

謎を解く

アパートの住人や従業員と会話をしたり、アパート内を探索したりすると、さまざまな謎解きに挑戦することになる。頭を柔らかく働かせ、ニンテンドーDSのあらゆる機能を使いこなして、謎を解いていこう。

↓

真相を追及する

各CHAPTERの重要な場面になると、相手に疑問を問うたり、真相を追及したりすることができる。ゲームオーバーとなる危険性もあるので、慎重に話を進めよう。なお、真相追及のないCHAPTERもある。

↓

次のCHAPTERへ進む

各CHAPTERの物語が最終局面にさしかかると、カイル・ハイドがそのCHAPTERで起きた出来事を回想する。物語の流れを、整理することができるわけだ。回想を終えると、次のCHAPTERに挑戦することになる。

↓

インターミッションを見る

CHAPTERが終わり、次のCHAPTERが始まるまでの間に、事件についてのカイルの回想がインターミッションの形で流れる。インターミッションをじっくりと鑑賞してから、次のCHAPTERに挑戦しよう。

カイルを操作する

主人公のカイルは、ケイプウェスト・アパートメント内を自由に移動し、人に話しかけたりすることができる。調べたい場所や話しかけたい人がいたら、タッチペンを使ってカイルを移動させよう。右画面にはアパートの平面図が、左画面にはカイルの目の前にある光景が表示される。

■移動画面

■使用するアイコン

ドア
目の前のドアが大写しになる。ドアを2回タッチするとノックになり、ノブを2回タッチするとドアが開く。

会話
目の前の人に話しかける。

探索
探索できる場所に近づくと、その場所を詳しく調べることができる。

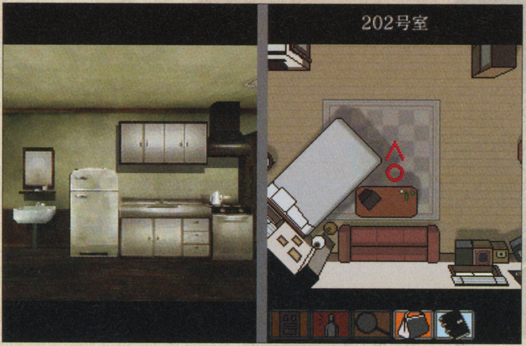
電話に出る
電話が鳴ったとき、電話に出て会話をすることができる。

手帳
情報を確認したり、メモをとったりすることができる。

アパート内を探索する

物語を進めるには、怪しいところを調べたり、重要なアイテムを入手したりする必要がある。移動画面で移動しているときに、家具やドアなどの目の前で「探索」アイコンが点灯したら、その周辺をくまなく探索することが可能だ。タッチペンでスライドバーを移動させると視点を移すことができ、周囲を見渡せる。物語を進める手がかりを探し出そう。

■探索画面



■使用するアイコン

メモ
メモを書いたり、確認したりすることができる。

カバン
所持しているアイテムを使用する。使うアイテムを選び、「使用する」をタッチする。そのあと、使いたいものや場所をタッチしよう。

スライドバー
タッチペンでスライドすると、見る方向を左右にずらすことができる。

戻る
移動画面に戻る。

会話をする

ケイプウェスト・アパートメントには、個性的な住人が大勢いる。相手の目の前で「会話」アイコンをタッチするか、相手に話しかけられると、会話画面になって彼らと言葉をかわすことができる。アパート内でだれかを見かけたり、住人や従業員に話しかけられたりするチャンスがあったら、積極的に会話をし、カイル自身や彼らの物語を読み進めよう。

■会話画面

会話の途中で選択肢が表示されたら、タッチペンでどちらかの言葉をタッチしよう。カイルの話す言葉が決まり、会話が進んでいく。

■使用するアイコン

突っ込み

聞き流す

会話中に表示される突っ込みマークをタッチすると、その話を詳しく聞くことができる。聞く必要がないと思ったときは、聞き流しマークをタッチしよう（聞き流しマークはページ送りも兼ねている）。

相手に疑問を問いただす

相手との会話でカイルが感じた疑問は、「疑問パネル」として頭の中にためられていく。疑問パネルには白、黄、赤の3種類があり、会話が一段落したりカイルから話しかけたりすると、疑問について相手に詳しく聞いてみたり、深く追求したりすることができる。

■疑問画面

■使用するアイコン

メモ
メモを書いたり、確認したりすることができる。

アイテム
持っているアイテムを、会話している相手に見せたり渡したりすることができる。一覧からアイテムを選んで、「見せる」をタッチしよう。

戻る
移動画面に戻る。

■疑問パネル

白
尋ねる相手がわからない場合や、数人に尋ねる必要のある疑問。

黄
1人に聞けば解決する疑問。うっかり聞きそこなってもあとで思い出すことがあり、その場合グレーの？マークが表示される。

赤
人を追及して、謎を解決する疑問。

謎を解く

ゲームを進めると、右画面（タッチスクリーン）を使ったさまざまな仕掛けに挑戦することになる。パズルを完成させたり、壊れたドアノブを修復したりと、仕掛けの種類は実にさまざまだ。タッチペンを上手に使い、仕掛けの謎を解き明かそう。なお、中には解き方が2とおりある謎も存在する。その場合は、どちらの方法で解いても問題ない。

■謎解き画面

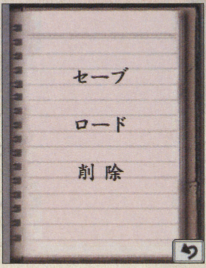
謎解き画面では、謎を解くべき対象が画面に大写しになる。ここではタッチペンの使用が基本だが、ニンテンドーDSのさまざまな機能を使うなど、特殊な操作が必要な場合もある。

■使用するアイコン

やめる
謎解きをやめて、前の画面に戻る。

手帳を使う（セーブについて）

主人公のカイルは手帳を携帯しており、手帳を使って情報を確認したり、メモを取ったりすることができる。とくに重要なのが「セーブ／ロード」機能。ゲームの途中経過のセーブ（記録）とロード（セーブデータの読みこみ）を行うことができる。セーブデータは最大3個まで保存可能。「セーブ／ロード」機能は、「手帳」アイコンが点灯しているとき、いつでも利用することができる。



ゲームオーバー

ゲームを進めていると、会話の進め方や謎の解き方に応じて、ゲームオーバーとなってしまうことがある。そんな場合は「Retry」をタッチして前のシーンから再度挑戦するか、「Back To Title」をタッチして前回セーブしたところからやり直すことになる。物語を無事に進めるには、会話中の相手を怒らせたり、謎解きに失敗したりしないように、注意をはらうことが必要だ(→P.148〜)。

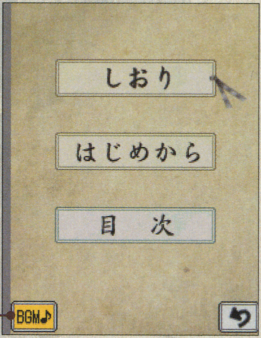
小説について

Novel System

各CHAPTERをクリアするとプレイした物語が小説として綴られ、手帳画面からいつでも読むことができる。ゲームは主人公カイルの1人称視点で進んでいくが、小説はカイルを主人公とする3人称の視点で書かれており、物語をまた違った角度から楽しむことができる。

■小説メニュー

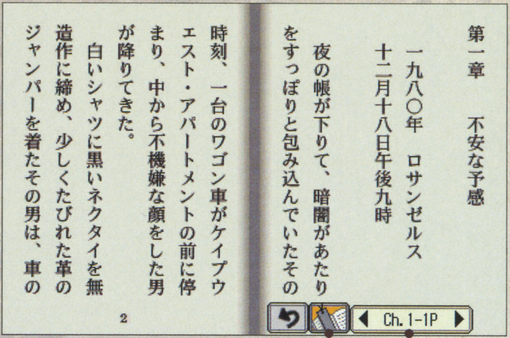
手帳画面でしおりをタッチすると、小説メニューが表示される。小説メニューをタッチすると、目次が表示され、好きな章から小説を自由に読み進めることができる。また、「BGM」アイコンをタッチすると、音楽も自由に変えることができる。聴ける音楽の曲目は、物語の進行とともに増えていく(→P.127)。



音楽の変更

■小説の読み方

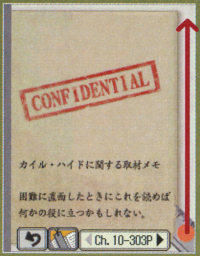
◀や▶をタッチするか、十字ボタンの上下左右でページをめくろう。小説を読んでいる途中でしおりを使うと、そこで読むことを中断しても、しおりをはさんだページから、続きを読むことができる。なお、しおりは1枚のみ使うことができ、「しおり」アイコンをタッチして、はさんだり取ったりすることができる。



しおりをはさむ
現在の章・現在のページ

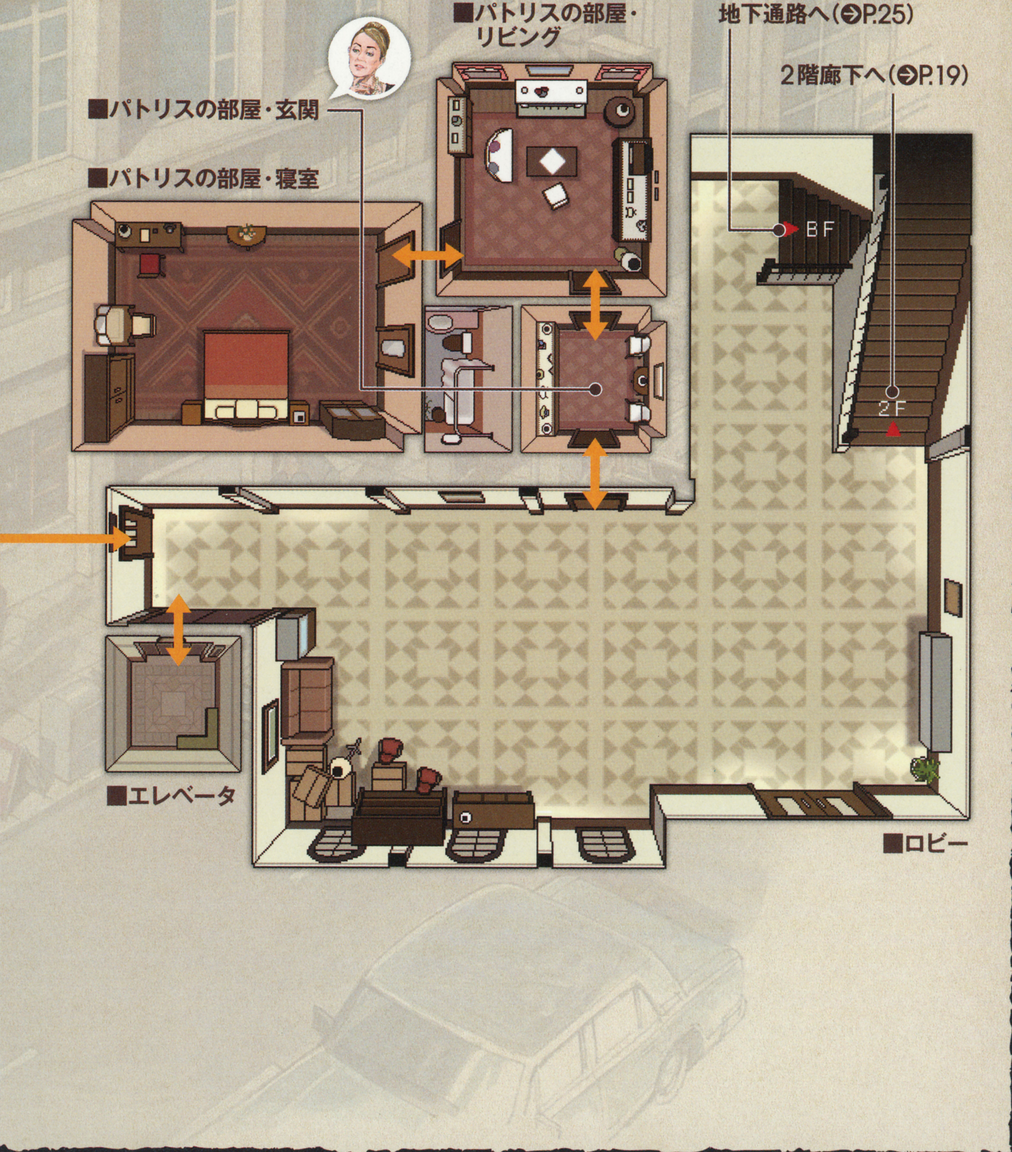
困ったときに役に立つ袋とじ

小説の各章の最後には、「カイル・ハイドに関する取材メモ」という袋とじが用意されている。これには、次のCHAPTERで遭遇する謎の解き方のヒントが書かれている。物語の進行に行き詰まったときに、開けて読むとよい。ただし、一度でも開けると、クリア後に、ジュークボックスのBGMをすべて聴けなくなり、またミニゲームの「ナインボール」も追加されなくなる(→P.143)。



ケイプウェスト・アパートメント平面図〈１階〉

1階には、住人や来客が利用するロビーがある。ロビーには、郵便受けやジュースの自動販売機が設置されている。また、アパートの大家であるパトリス夫人の部屋もある。奥にあるラッキーズ・カフェはおいしいと評判で、とても繁盛しているようだ。


■パトリスの部屋・リビング
地下通路へ(➔P.25)
2階廊下へ(➔P.19)
■パトリスの部屋・玄関
■パトリスの部屋・寝室
BF
2F
■エレベータ
■ロビー

ケイプウェスト・アパートメント平面図〈２階〉

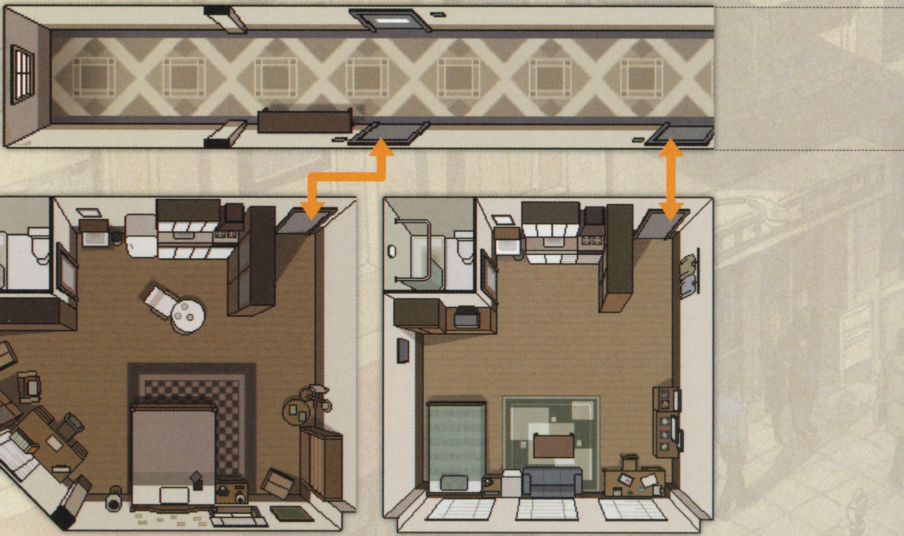
２階には全部で５つの部屋があり、４人の住人が暮らしている。205号室は空室。主人公のカイル・ハイドの部屋は202号室。東側には、1階と３階に通じる階段がある。中央にはエレベータがあるが、いまは故障中のために利用することができない。

■205号室
ロビーへ(➔P.17)
3階廊下へ(➔P.21)
1F
3F
■206号室(マリー・リベット)

ケイプウェスト・アパートメント平面図〈３階〉

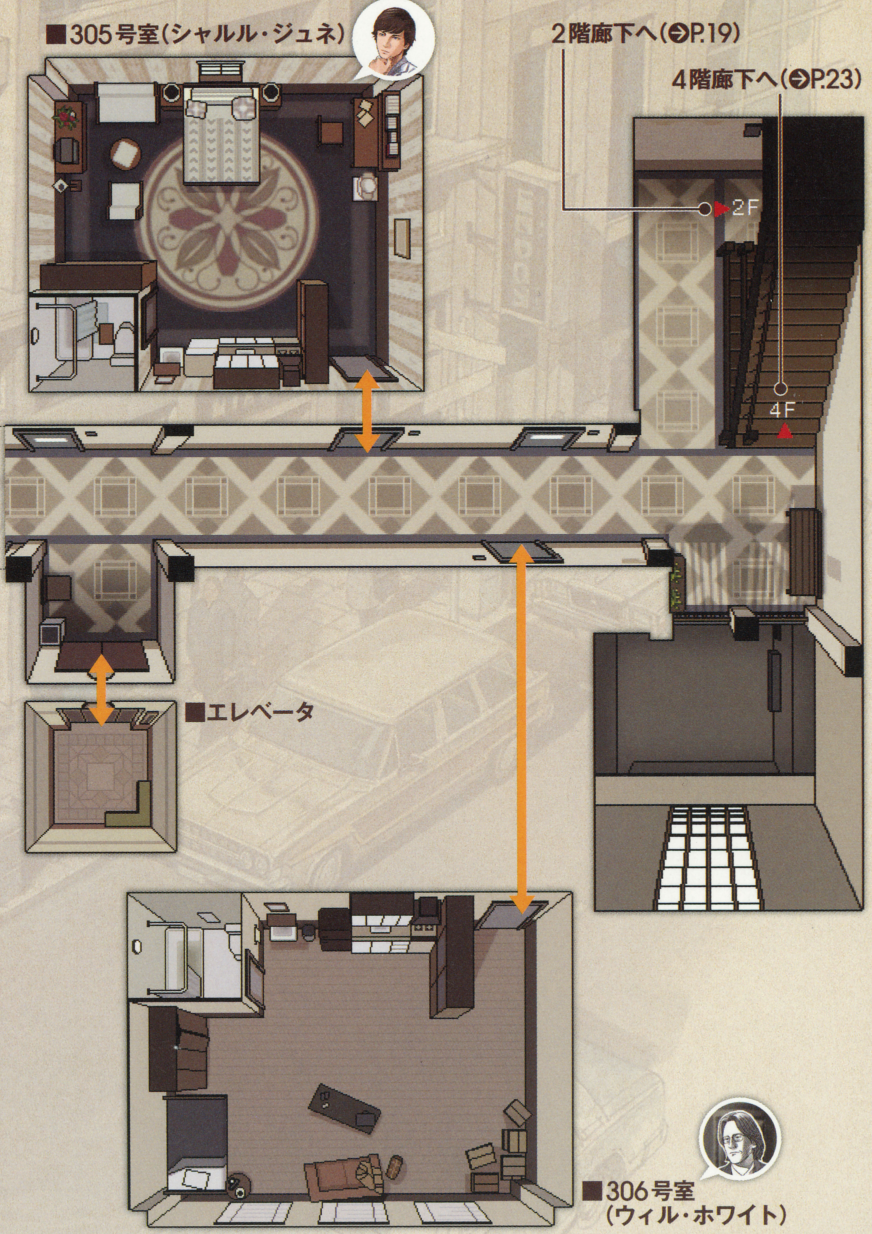
３階は、２階と同様に、住人の部屋が並んでいる。301号室と303号室は空室。東側には、２階と４階に通じる階段がある。廊下の中央にエレベータがあるが、今は故障中のために利用することができない。

■3階廊下



■302号室
（フランク・レイバー）

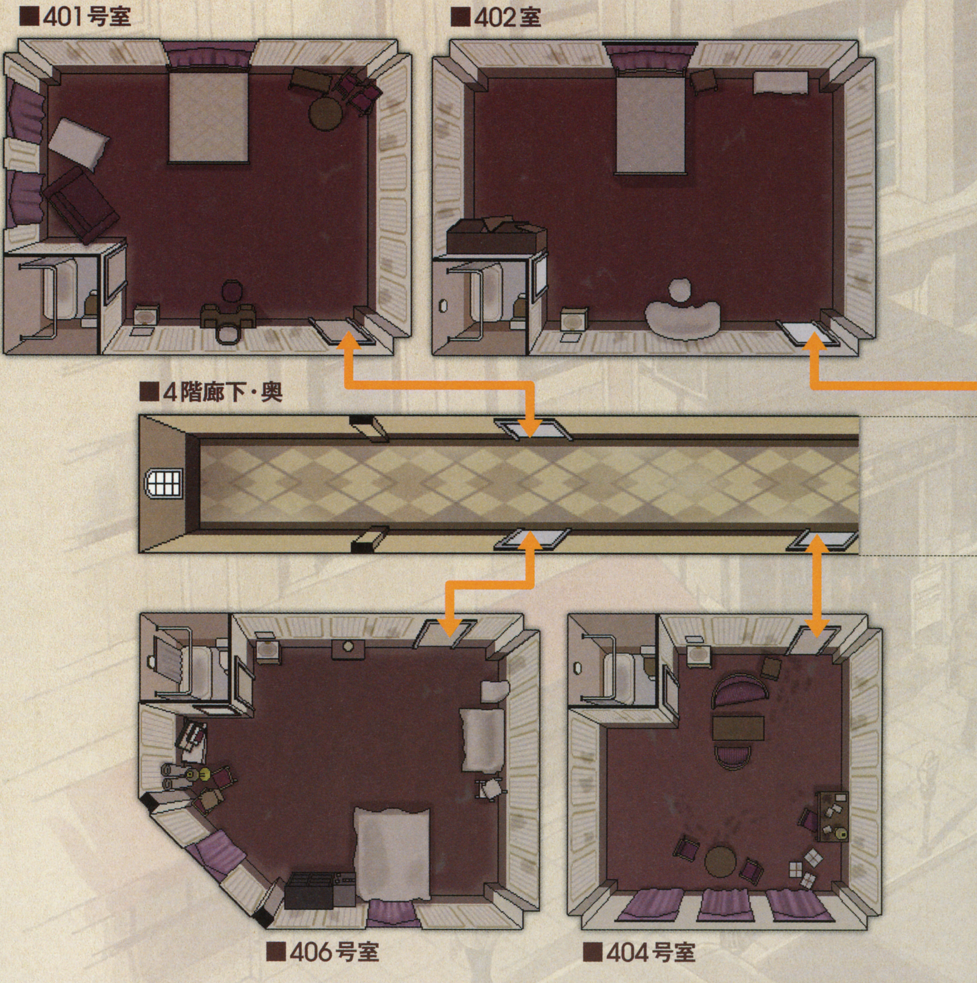
■304室
（ディラン・フイッチャー）

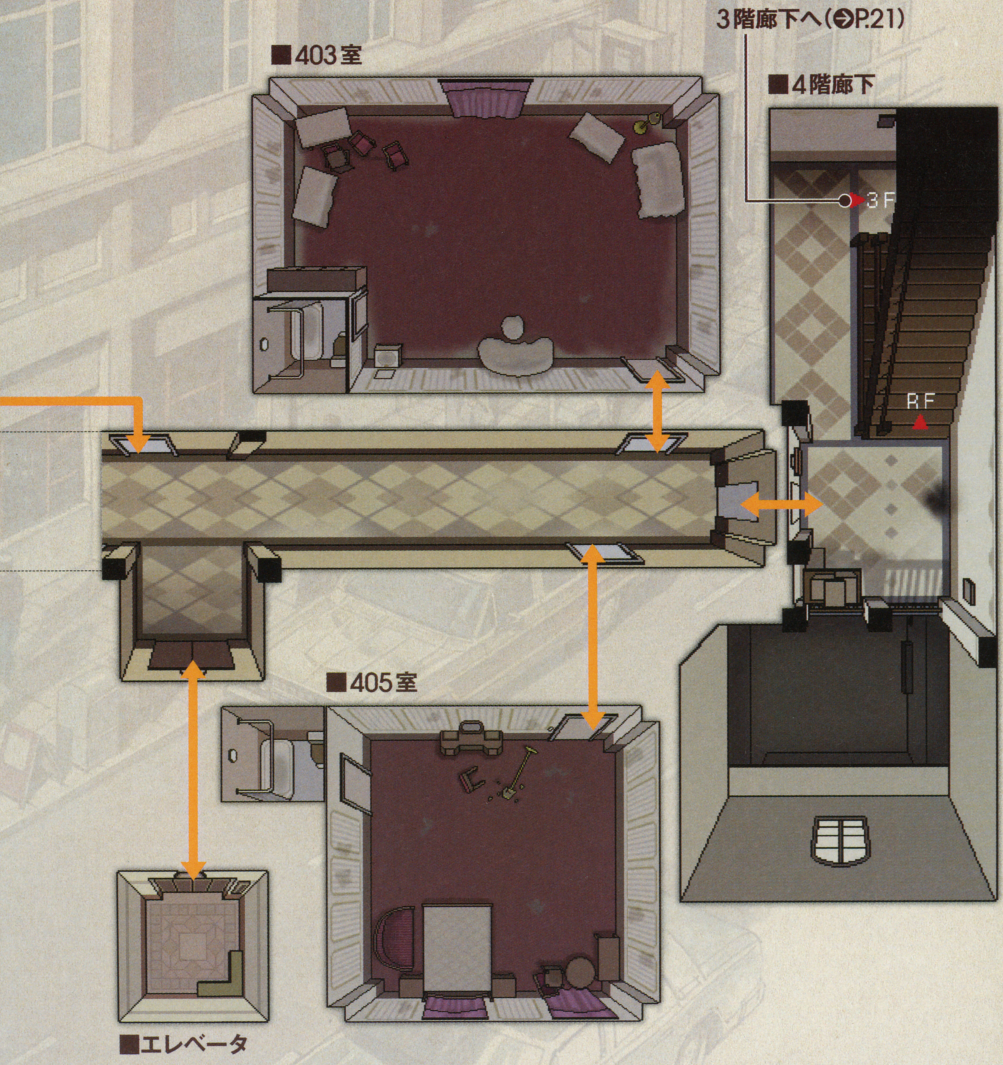


■305号室（シャルル・ジュネ）
2階廊下へ（➔P.19）
4階廊下へ（➔P.23）
2F
4F
■エレベータ
■306号室
（ウィル・ホワイト）

ケイプウェスト・アパートメント平面図〈 4階 〉

4階は、アパートメント用の改装がなされておらず、もともとのホテルの客室の状態で残されている。そのためか、パトリス夫人は住人が4階に入ることを嫌い、防火扉や非常ベルなどのセキュリティ設備が何重にも施されている。4階に入るには、どうすればよいのか…。

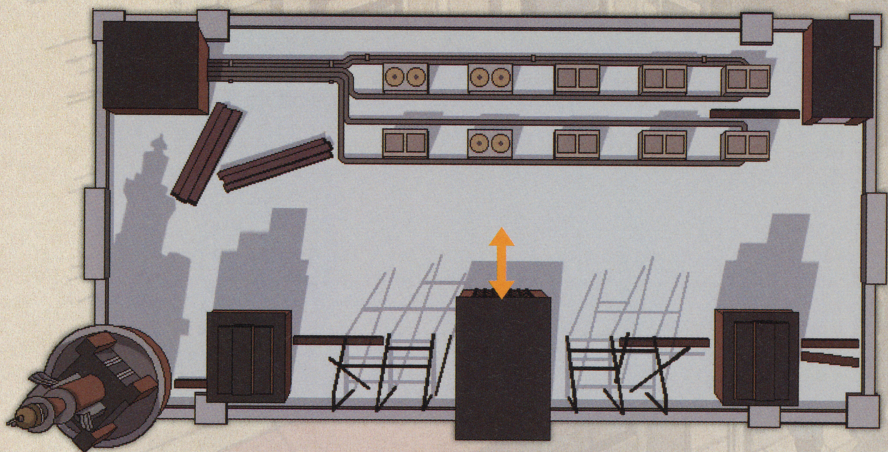



3階廊下へ(➔P.21)
■403室
■4階廊下
3F
RF
■405室
■エレベータ

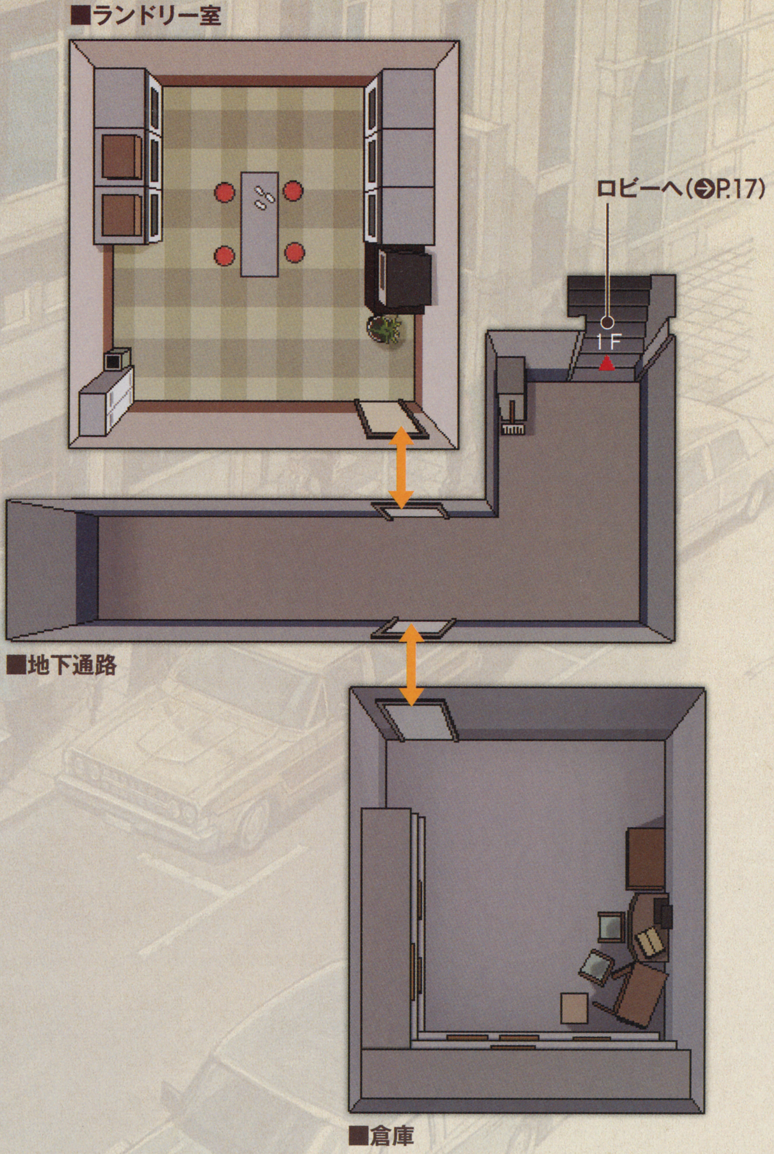
ケイプウェスト・アパートメント平面図〈屋上&地下〉

屋上へは、エレベータでしか昇ることができない。何もなく殺風景で、そびえたつ灯台がシンボルとなっている。地下は、ランドリー室と倉庫がある。ランドリー室は、アパートの住人が利用する。倉庫には鍵がかけられており、中に入ることはできない。

■屋上



■エレベータ


■ランドリー室
ロビーへ(➔P.17)
1F
■地下通路
■倉庫

ストーリー攻略の見方

Story

「正解進行チャート」のページ

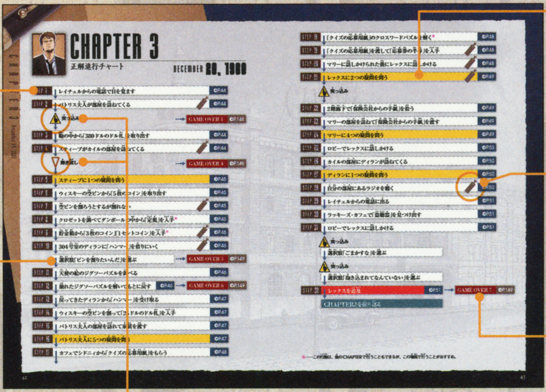
それぞれのCHAPTERにおいて、プレイヤーが行うべき行動をひとつひとつ順に紹介している。途中の突っ込みマーク、聞き流しマーク、および選択肢は、ゲームを進め、疑問パネルを生じさせるために必要な、最小限のものを掲載している。

プレイヤーが行うべき行動

そのCHAPTERを解き明かすために必要な行動を、順に紹介している。

選ぶべき選択肢

選択肢の場面で、物語を進めるために必要な、選ぶべき選択肢を記している。



疑問パネル

他の登場人物に疑問をぶつける場面。詳細は「詳しい解説記事」のページで説明している。

小説に反映

その場面で選んだ選択肢や行った行動が小説に反映される場合、しおりマークで示している。

ゲームオーバー

そのSTEPでゲームオーバーとなる危険性がある場合は、それを示している。

突っ込みマーク　聞き流しマーク

他の登場人物との会話中にタッチすべき、突っ込みマークと聞き流しマークを記している。

「詳しい解説記事」のページ

それぞれのCHAPTERを最後まで進めるための、詳しい手順を解説している。見出しは、進行チャートの項目名に対応。謎解き画面ではその解き方を、選択肢の場面では選ぶべき選択肢を、疑問パネルでは重要な質問や上手な話の進め方を紹介しているので、手順に迷う場合やどうやってもゲームオーバーになる場合などは、参考にしてほしい。

ゲームオーバー全リストを参照しよう

『ラストウィンドウ 真夜中の約束』では、物語の途中に数多くのゲームオーバーが設定されている。ゲームオーバーとなってしまったときは、P.148からのゲームオーバー全リストも参照しよう。

STORY

ストーリー攻略

CHAPTER 1

正解進行チャート

DECEMBER 18, 1980

- STEP 1 アパートの住人のスティーブに呼び止められる ➔P.29
  - 選択肢「今月までって、どういう意味だ？」を選ぶ
- STEP 2 スティーブに1つの疑問を問う ➔P.29
- STEP 3 アパートの住人のベティと出会う ➔P.29
- STEP 4 アパートの大家のパトリス夫人に呼び止められる ➔P.29
- STEP 5 パトリス夫人に3つの疑問を問う ➔P.30
  - 突っ込み
  - 聞き流し
- STEP 6 ロビーで自分の部屋の郵便受けを開ける ➔P.30
- STEP 7 「退去通知の手紙」とチラシを手に入れる ➔P.30
- STEP 8 2階へ上がる途中でディランと出会う ➔P.30
- STEP 9 自分の部屋のドアを「202号室の鍵」を使って開ける ➔P.31
- STEP 10 「差出人不明の封筒」を手に入れる ➔P.31
- STEP 11 202号室で留守番電話を聞く ➔P.31
- STEP 12 再度手紙を調べて「オーダーの手紙」を手に入れる ➔P.31

CHAPTER1を振り返る

STEP 1　アパートの住人のスティーブに呼び止められる

ケイプウェスト・アパートメントのロビーから、ロビー右下の郵便受けに近づくと、201号室に住んでいるスティーブ・ウルフに話しかけられる。アパートの入口ですれ違ったサングラスの女のことを尋ねると、アパートの住人ではないと答える。選択肢のどれを選んでも、「おい、いつからそんなことになった？」と「今月までって、どういう意味だ？」が小説に反映される。

STEP 2　スティーブに1つの疑問を問う

例の一件が決まってしまったのだからしかたないだろうと語るスティーブに、「例の一件って何のことだ？」と尋ねる。大家のパトリス夫人が出してきた手紙に書かれていたことだが、カイルは読んでいなかったのだ。1週間くらい前に届いただろうと、スティーブは答える。アパートから出て行けという、内容だったとのこと。パトリス夫人は、アパートを売るつもりらしい。

STEP 3　アパートの住人のベティと出会う

スティーブと話している途中で、階段から降りてきたベティ・メイヤーが話しかけてくる。203号室の住人で、アクセサリーショップに勤めている。誰にでも愛想のよい性格だ。ベティはもう引っ越し先を決めており、来週には出ていくという。がっかりするスティーブ。これからデートだと言って、ベティは立ち去る。気落ちしたスティーブも、夜の散歩に行くと言って出ていく。

STEP 4　アパートの大家のパトリス夫人に呼び止められる

階段付近へ歩いていくと、ロビー中央のドアから年配の女性が出てきて話しかけてくる。女性はマーガレット・パトリス。ケイプウェスト・アパートメントの家主で、1階に住んでいる。つぶれたホテルを夫の遺産で買い取り、アパートに改装したというしっかり者の未亡人で、アパートの住人たちは、彼女のことをパトリス夫人と呼んでいる。

STEP 5 パトリス夫人に3つの疑問を問う

ウルフさんの声が聞こえたけど…という夫人に、スティーブは出ていったと話すと、残念だわと言うパトリス夫人。突っ込みマークが表示されるので、タッチする。その後の選択肢は、どれを選んでも展開に変化はない。「どんな事情があるんです？」という疑問の後に表示される突っ込みマークは、タッチせずに聞き流そう。タッチすると、あとでもう一度同じ話を聞くことになる。

STEP 6 ロビーで自分の部屋の郵便受けを開ける

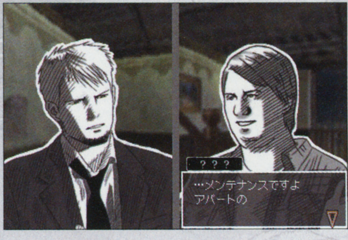
郵便受けの前で「探索」アイコンをタッチする。郵便受けが大写しになるので、左端の下にある202号室の郵便受けをタッチする。すると、謎解き画面になる。ダイヤルをタッチし、手帳のメモに書いてあるとおり、左回りで「7」を表示させ、もう一度左回りで「7」、最後に右回りで「1」を選ぶ。成功するとロックが解除され、ふたが開いて中にたまっていた郵便物が落ちてくる。

STEP 7 「退去通知の手紙」とチラシを手に入れる

床に落ちた郵便の中から、中央にある手紙をタッチするとアイテム「退去通知の手紙」を入手する。その上にある白い紙をタッチすると、カイルがチラシを拾う。拾ったチラシは、メモにはさまれる。「手帳」アイコンが点滅しているのでタッチすると、チラシの内容を読める。チラシには、メッセージ早送りや速く歩く方法など、ゲームを進めるために便利な機能の解説が書かれている。

STEP 8 2階へ上がる途中でディランと出会う

カイルの部屋は202号室だ。階段を昇って2階へ進む。2階に着くと、3階から男が降りてくる。手にハンマーを持っている。男はハンマーを使って、廊下とドアの状態を調べていたらしい。男の名はディラン・フィッチャー。304号室の住人で、仕事は水道工事をしている。パトリス夫人から頼まれて、アパートのメンテナンスをしていたと言う。



STEP 9 自分の部屋のドアを「202号室の鍵」を使って開ける

ディランと話を終えたら、自分の部屋である202号室へ向かおう。202号室の前に着いたら、「ドア」アイコンをタッチする。次に「カバン」アイコンをタッチし、アイテム「202号室の鍵」を選択する。「使用する」をタッチし、さらにドアノブをタッチすると、ドアが開く。これで、ようやく自分の部屋に入って落ち着けるようになる。

STEP 10 「差出人不明の封筒」を手に入れる

ドアを開けると、隙間から手紙が床に落ちる。手紙をタッチし、アイテム「差出人不明の封筒」を手に入れよう。202号室に入り、鞄をテーブルの上に置き、さきほど拾った「差出人不明の封筒」の中に入っている手紙を読む。手紙には、探し物は25年前にホテル・ケイプウェストでなくなったレッドスターと書かれていた。なにかの探し物の依頼だろうか。カイルは疑問を抱く。

STEP 11 202号室で留守番電話を聞く

手紙を読むと電話が鳴る。しかし、すぐに切れてしまう。電話を見ると、留守番電話の赤いランプがついている。電話の近くで「探索」アイコンをタッチして電話をタッチすると、電話が大写しになる。右から3番目のボタンをタッチすると、留守番電話が再生される。1件目はレイチェルから。2件目は知らない男から。探し物の依頼があり、オーダーは直接部屋に届けたと言う。

STEP 12 再度手紙を調べて「オーダーの手紙」を手に入れる

部屋の中央にあるテーブルの前で「探索」アイコンをタッチし、さらにテーブルの上にある依頼の手紙をタッチする。すると、「オーダーの手紙」を入手できる。この手紙は本気のオーダーなのかと、つぶやくカイル。時刻が午後11時になって床につく。寝つけないカイル。エドにクビを言い渡されたその日に、どうして自分にあんなオーダーの手紙が届いたのかと考える。

CHAPTER 2

正解進行チャート

DECEMBER 19, 1980

STEP 1	目覚まし時計を止める	P.34	
STEP 2	母のジニーと電話で話をする	P.34	
STEP 3	レイチェルに電話をかける	P.34	
STEP 4	テレビをつけてニュース番組を見る	P.34	
STEP 5	スティーブが部屋を訪ねてくる	P.35	
	選択肢「落ち着け」を選ぶ		GAME OVER 1 P.148
STEP 6	スティーブに1つの疑問を問う	P.35	
STEP 7	廊下にいるマリーに話しかける	P.35	
STEP 8	マリーに3つの疑問を問う	P.35	
STEP 9	ベティの話を聞いてマリーに確認する	P.36	
STEP 10	「指輪」を探すためにマリーの部屋に入る	P.36	GAME OVER 2 P.148
STEP 11	「指輪」を見つけるが手が届かない	P.36	
STEP 12	マリーの部屋で「指輪」を取るための道具を入手	P.36	
STEP 13	道具を使って隙間にある「指輪」を入手	P.37	
STEP 14	廊下にいるスティーブに話しかける	P.37	
	突っ込み 選択肢「どうして知っているんだ？」を選ぶ		
STEP 15	レイチェルに電話をかける	P.37	
STEP 16	3階廊下にいるディランに話しかける	P.37	
STEP 17	ディランに3つの疑問を問う	P.38	
STEP 18	廊下を歩いてきたフランクと出会う	P.38	

STEP 19 ディランに1つの疑問を問う ➔P.38

↓

STEP 20 4階廊下の防火扉を開けようとする ➔P.38

↓

STEP 21 非常ベルを止める ➔P.39

↓

STEP 22 やってきたパトリス夫人に叱られる ➔P.39

↓

STEP 23 自分の部屋のテレビでニュース番組を見る ➔P.39

↓

STEP 24 ロビーでシャルルと出会う ➔P.39

↓

突っ込み

選択肢「何だと思ったんだ？」を選ぶ

↓

STEP 25 シャルルに2つの疑問を問う ➔P.40

↓

STEP 26 ラッキーズ・カフェの前でフランクとすれ違う ➔P.40

↓

STEP 27 ラッキーズ・カフェのウエイトレスのニコールと出会う ➔P.40

↓

STEP 28 ラッキーズ・カフェのマスターのシドニィと出会う ➔P.40

↓

STEP 29 ラッキーズ・カフェにいるレックスに話しかける ➔P.41

↓

突っ込み

↓

STEP 30 レックスに2つの疑問を問う ➔P.41

↓

STEP 31 シドニィに5つの疑問を問う ➔P.41

↓

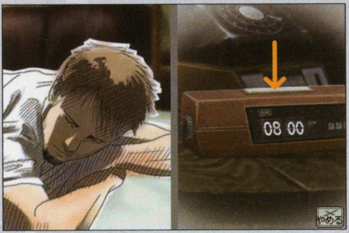
STEP 32 カフェのテーブルの上に置かれた新聞を読む ➔P.41

↓

CHAPTER2を振り返る

STEP 1 目覚まし時計を止める

早朝、深い眠りについていたカイルは、目覚まし時計のアラーム音で目を覚ます。寝ぼけた状態でアラームを止めることになる。目覚まし時計が大写しになり、時計がぼんやりしたりはっきりしたりする。目覚まし時計がはっきり見えたタイミングで、時計の上部にある四角いボタンをタッチすると、アラームを止められる。目覚ましの音を止めると、カイルは二度寝しようとする。



STEP 2 母のジニーと電話で話をする

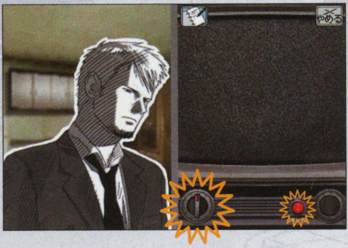
二度寝しかけたそのとき、今度は電話が鳴る。相手はジニー。離れて暮らすカイルの母だった。前日の夜、レックス・フォスターと名乗る男から電話があり、ニューヨーク市警の刑事だったカイル・ハイドはあんたの息子かと、聞かれたという。さらに、エドとはうまくいってるのかと心配される。34歳になった息子に心配は無用だと伝えて、電話を切る。

STEP 3 レイチェルに電話をかける

部屋から出ようとすると、電話が鳴る。「電話」アイコンをタッチすると電話に出られる。相手はレイチェル。レイチェルは、なぜエドがカイルをクビにしたのかわからないと言う。そのエドは、市長選の選挙演説を聞きにいっているとのこと。演説する候補者が、エドの元上司であるヒュー・スペックという人物らしい。その模様は、午前9時からテレビでも放映すると教えてくれる。

STEP 4 テレビをつけてニュース番組を見る

午前9時。ヒュー・スペックの演説をテレビで見ることにする。テーブルの上にあるテレビの前で「探索」アイコンをタッチすると、テレビが映し出される。テレビをタッチすると、テレビが大写しになる。電源スイッチをONにしてテレビをつける。さらに、ダイヤルを3回タッチする。ヒュー・スペックはロス市警出身の元下院議員で、犯罪の防止と犯罪組織の撲滅を唱えている。



STEP 5 スティーブが部屋を訪ねてくる

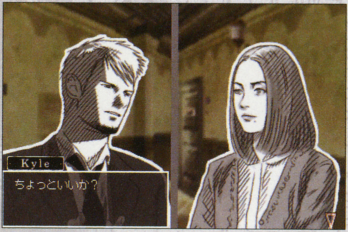
部屋から出ようとすると、玄関のブザーが鳴る。「ドア」アイコンをタッチしてドアを開けると、スティーブが立っている。スティーブは、俺を助けてくれないかと泣きついてくる。その後の選択肢では「落ち着け」を選ぼう。内容は小説に反映される。「面倒ならおことわりだ」「おまえのことなんて知るか」を連続して選ぶと、ゲームオーバーとなってしまう(→P.148)。

STEP 6 スティーブに1つの疑問を問う

スティーブは、206号室に住むマリー・リベットという女性に、指輪を盗んだ泥棒と勘違いされて困っている。「どうしてマリーは疑ってるんだ？」と尋ねると、スティーブは知らないと答える。マリーは、突然部屋に押しかけてきて、指輪を返せの一点張りだという。カイルは、スティーブを連れて、マリーに詳しい話を聞きにいくことにする。

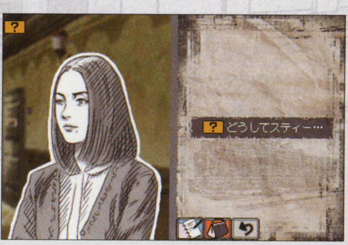
STEP 7 廊下にいるマリーに話しかける

カイルは、スティーブと一緒に廊下に出る。廊下を右へ進んだところにマリーが立っている。「会話」アイコンをタッチし、マリーに話しかける。マリーは、半年前に206号室に入居してきた女性。どんな性格でどんな仕事をしている人間なのか、カイルは何も知らない。マリーに話しかけると、201号室の人に指輪を盗まれたのだと語る。



STEP 8 マリーに3つの疑問を問う

「どうしてスティーブを疑ってるんだ？」と尋ねると、マリーはその日の朝ジュースを買いに鍵をかけずにロビーへ行ったときに、階段でスティーブとすれ違ったからだと言う。続いて「どんな指輪を盗られたんだ？」と聞くと、3カラットのダイヤの指輪で、ルビーもついていると説明する。「指輪はどこに置いていたんだ？」と質問すると、自分の部屋の中と答える。



STEP 9 ベティの話を聞いてマリーに確認する

マリーとスティーブが言い争っていると、203号室のベティ・メイヤーが部屋から出てくる。ベティは、以前にもマリーが騒ぎを起こしたと言う。マリーが越してきた日、荷物がなくなったと言って騒いだらしい。そのときも住人を疑ったが、結局は引っ越し屋のミスだったという。その後の選択肢は、どちらを選んでも、「部屋の中をもう一度探してみてくれ」が小説に反映される。

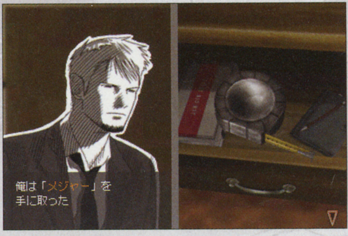
STEP 10 「指輪」を探すためにマリーの部屋に入る

206号室へ向かい、ドアの前で「ドア」アイコンをタッチ。ドアをタッチすると、マリーから、入ってと声をかけられる。ドアノブをタッチして中に入る。マリーに、指輪はどこにあったのかと尋ねると、テーブルの上に置いたと答える。指輪を見つける前にマリーに2回話しかけると、選択肢が出現。「これ以上調べる必要はない」を選ぶと、ゲームオーバーとなる(→P.148)。

STEP 11 「指輪」を見つけるが手が届かない

206号室の捜索を開始する。部屋の左にあるベッドの脇にあるドレッサーの前で「探索」アイコンをタッチすると、ドレッサーが大写しになる。ドレッサーとその左にあるタンスの間に、銀色の小さな輪があるので、それをタッチ。指輪のようだが、隙間が狭すぎて手が届かない。マリーに、隙間に入りそうな道具はないかと尋ねると、部屋にあるものを自由に使ってよいと言う。

STEP 12 マリーの部屋で「指輪」を取るための道具を入手



入口付近のシューズボックスのあたりで「探索」アイコンをタッチ。さらに、右にあるタンスをタッチすると、引き出しの中が大写しにされ、アイテム「メジャー」と「安全ピン」を入手できる。部屋の右下で「探索」アイコンをタッチし、テーブルの奥にある洋服をタッチすると裁縫箱が大写しになる。裁縫箱の中にある糸をタッチすると、アイテム「糸」を入手することができる。

STEP 13 道具を使って隙間にある「指輪」を入手

「安全ピン」と「糸」を組み合わせると、アイテム「糸のついた安全ピン」となる。指輪を取ることができる道具は、「メジャー」と「糸のついた安全ピン」の2つ。どちらを使うかで、小説の内容が変化する。隙間の指輪をタッチすると謎解き画面になる。「メジャー」の場合、少し伸して床に置き、レバーをタッチ。「糸のついた安全ピン」の場合は、釣りの要領で「指輪」を引き上げよう。

STEP 14 廊下にいるスティーブに話しかける

マリーに話しかけて指輪を返す。マリーはスティーブにあやまるのは勇気がいると不安がる。カイルは、かわりに伝えると言って部屋を出る。スティーブに指輪が見つかったと伝えると、元刑事は違うなと感心する。突っ込みマークが出現するのでタッチ。その後の選択肢では、「どうして知っているんだ？」を選ぶ。スティーブは、ディランに聞いたと語る。

STEP 15 レイチェルに電話をかける

スティーブが去るとポケベルが鳴る。202号室に戻り、電話をタッチしてレイチェルに電話する。外出から帰ってきたエドが、電話に出る。エドは、カイルのクビを取り消すつもりはないと断言する。カイルは自分に探し物のオーダーが来た話をするが、エドは無視しろと言って一方的に電話を切る。カイルは、なぜか自分の過去を知っているディランに話を聞くために部屋を出る。

STEP 16 3階廊下にいるディランに話しかける

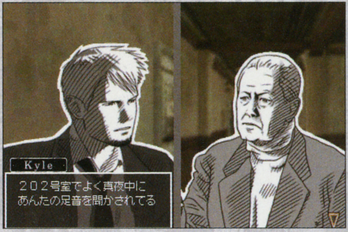
階段を昇って3階の廊下を左へ進むと、304号室の前にディランがいるのを発見する。「会話」アイコンをタッチして、ディランに話しかける。スティーブに、自分が元刑事だということを教えたのかと聞くと、2週間くらい前に聞かれたから答えたと説明する。スティーブから、カイルについて知っていることがあったら教えてくれと頼まれたと言うのだ。

STEP 17 ディランに3つの疑問を問う

ディランに「どうして、俺が刑事だったと知っているんだ？」と尋ねると、4年前のニューヨークでの潜入捜査に関する新聞記事を読んだと語る。続けて「どうしてスティーブは俺のことを知りたがったんだ？」と問うと、カイルの親友になりたいと言っていたと語る。「4年前の新聞をどこで見たんだ？」という質問には、3か月前、ある住宅に修理に行ったときに見たと答える。

STEP 18 廊下を歩いてきたフランクと出会う

話を終えたディランは去ろうとするが、302号室のフランク・レイバーが現れる。夜中に歩き回るくせがあるおじいさんだ。フランクは、4階の防火扉の前にまたゴミが落ちていたとディランに伝える。フランクは、この間みたいなことがあったら困るだろう、かたづけておいてくれと、ディランに言い残して部屋に入っていく。ディランは、4階を見てくると言って去る。



STEP 19 ディランに1つの疑問を問う

4階は誰も使っておらず、ホテルだったときの部屋がそのまま残り、防火扉で仕切られて封鎖されている。ディランを追って4階へ向かう。階段を昇るとディランがいる。古新聞やチラシが落ちていたとつぶやく。「この間みたいなことって、何だ？」と問うと、ディランは何もありませんと言い、あわてて立ち去っていく。なにかを隠しているようだ。

STEP 20 4階廊下の防火扉を開けようとする

4階廊下の左下に防火扉がある。「ドア」アイコンをタッチしてノブをタッチすると、防火扉が大写しになる。ドアの取っ手をタッチしてそのまま下へ下げると、大きな音で非常ベルが鳴り出す。このままでは、封鎖されている4階を許可なく探索していたことが、アパートの住人にばれてしまう。早くなんとかして、非常ベルを止めなければならない。

STEP 21 非常ベルを止める

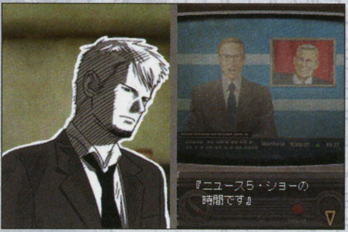
廊下の画面に戻り、右側の壁で「探索」アイコンをタッチ。壁にかけられている装置をタッチすると、なにかのスイッチだとわかる。スイッチをタッチすると大写しになる。上下に2つのスイッチがある。一方だけをOFFにしても、もう一方をOFFにしたときに戻ってしまう。2本の指を使い、2つのスイッチを同時に左へスライドして両方をまとめてOFFにすると、ベルが鳴り止む。

STEP 22 やってきたパトリス夫人に叱られる

ベルの音を聞き、ディランがあわててやってくる。カイルは、防火扉を開けようとしたことを責められる。続いてパトリス夫人も現れる。ディランはカイルをかばい、パトリス夫人に、ベルはテストだと言ってごまかす。その後の選択肢ではどちらを選んでも、「そうだ」が小説に反映される。パトリス夫人は、納得して去っていく。ディランは、カイルに帰ってくださいと告げる。

STEP 23 自分の部屋のテレビでニュース番組を見る

午後4時。部屋に戻ったカイルは、4時からテレビ番組が始まることを思い出す。自動的にテレビが大写しになる。電源をONにし、チャンネルを3回タッチすると、ヒュー・スペックの特別番組が始まる。ロス市警時代のスペックは、宝石強盗事件を担当し、窃盗団コンドル壊滅の立役者だったという内容だ。カイルは、コーヒーを飲むためにラッキーズ・カフェへ向かう。



STEP 24 ロビーでシャルルと出会う

1階に降りると、ロビーにシャルル・ジュネが立っている。フランスからの留学生だ。4階でベルが鳴っていたけどなにかあったのかと聞かれる。非常ベルのテストだと答えるカイルに、シャルルは、てっきりまたかと思った…とつぶやく。突っ込みマークが出現するのでタッチ。その後の選択肢では、どちらを選んでも「何だと思ったんだ?」が小説に反映される。

STEP 25 シャルルに2つの疑問を問う

また2週間前みたいにボヤ騒ぎが起きたのかと思ったというシャルルに、2つの疑問を尋ねる。「2週間前にボヤが出たのか？」という疑問には、4階の廊下でボヤが起きたが、すぐに気づいた人がいて消してくれたと答える。「誰がボヤを消したんだ？」という質問には、レイバーさんだと述べる。立ち退きが残念だと言い、シャルルは去っていく。

STEP 26 ラッキーズ・カフェの前でフランクとすれ違う

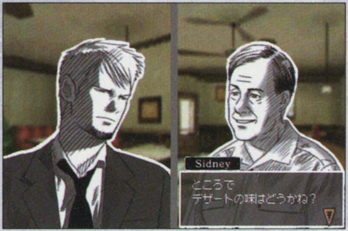
1階の廊下を左へ進み、ラッキーズ・カフェに向かって歩いていく。ラッキーズ・カフェの前まで行くと、扉が開いて中からフランク・レイバーが出てくる。シャルルから聞いた4階のボヤ騒ぎの話を問いかけると、フランクは、運動のために階段の昇り降りをしていていると語る。そのために4階へもよく行くのだと言うと、フランクは立ち去る。

STEP 27 ラッキーズ・カフェのウエイトレスのニコールと出会う

ラッキーズ・カフェの前で「ドア」アイコンをタッチし、中に入る。店内に入ると、かわいらしい女の子が出迎えてくれる。彼女はニコール・レーガン。この店のマスターの一人娘だ。ニコールは、カイルを歓迎し、いつもの席に案内してくれる。カイルがゆっくりくつろいでいると、ニコールは、本日のコーヒーとスペシャル・デザートを運んできてくれる。

STEP 28 ラッキーズ・カフェのマスターのシドニィと出会う

カイルが本日のコーヒーとスペシャル・デザートを平らげると、男性が話しかけてくる。カフェのマスターのシドニィ・レーガンだ。がんこなところはあるが、話し好きで気のいい親父だ。シドニィは、カイルに、店の奥にいる男を知っているかと尋ねる。奥を見ると、サングラスをかけた男が座っている。あの男はカイルを知っているようだと言うと、シドニィは立ち去る。



STEP 29 ラッキーズ・カフェにいるレックスに話しかける

ラッキーズ・カフェを左へ進み、サングラスをかけた男に近づく。「会話」アイコンをタッチして男に声をかけると、レックス・フォスターだと名乗る。母親やレイチェルに電話をかけてきた男だ。突っ込みマークが出現するので、タッチする。聞き流すと、CHAPTER3で同じやりとりをすることになる。その後の選択肢は、どちらを選んでも展開に変化はない。

STEP 30 レックスに2つの疑問を問う

レックスは、カイルの話し方がまるで刑事だと言う。さらに、アパートの2階でトラブルはなかったかと聞いてくる。「どうして刑事だったことを知っているのか？」と質問すると、調べればすぐわかるとあっけない答え。「トラブル？　どうしてそんなことを聞くんだ？」と尋ねると、逆に質問される。その後の選択肢では、どちらを選んでも「確かにあった」が小説に反映される。

STEP 31 シドニィに5つの疑問を問う

やってきたシドニィが、あれは刑事ではと決めつけるが、カイルは、探偵か三流新聞の記者ってところだと答える。レックスの動向を観察していたシドニィに、カイルは5つの疑問を問う。中でも重要なのは、「13年前にホテルで何か、あったのか？」だ。パトリス夫人から口止めされていたが、13年前にここで殺人事件があり、事件は未解決のままだと語る。

STEP 32 カフェのテーブルの上に置かれた新聞を読む

店の左下、レックスが座っていたテーブルの前で「探索」アイコンをタッチし、さらにテーブルの上にある新聞をタッチ。新聞には、ロサンゼルス警察が、犯行現場で事件前に黒い帽子の女性が目撃されたという情報から、かつて全米を脅かした宝石窃盗団コンドルの犯行だという見解を発表したと、書かれている。新聞に載っている女は、前日アパートの入口ですれ違った女性なのか。

CHAPTER 3

正解進行チャート

DECEMBER 20, 1980

STEP	内容	ページ	分岐
STEP 1	レイチェルからの電話で目を覚ます	P.44	
STEP 2	パトリス夫人が部屋を訪ねてくる	P.44	
	突っ込み		GAME OVER 3 P.148
STEP 3	鞄の中から「380ドルのドル札」を取り出す	P.44	
STEP 4	スティーブがカイルの部屋を訪ねてくる	P.44	
	聞き流し		GAME OVER 4 P.149
STEP 5	スティーブに1つの疑問を問う	P.45	
STEP 6	ウィスキーの空ビンから「5枚のコイン」を取り出す	P.45	
STEP 7	空ビンを割ろうとするが割れない	P.45	
STEP 8	クロゼットを調べてダンボールの中から「定規」を入手※	P.45	
STEP 9	貯金箱から「3枚のコイン」「1セントコイン」を入手※	P.46	
STEP 10	304号室のディランに「ハンマー」を借りにいく	P.46	
	選択肢「ビンを割りたいんだ」を選ぶ		GAME OVER 5 P.149
STEP 11	天使の絵のジグソーパズルを調べる	P.46	
STEP 12	崩れたジグソーパズルを解いてもとに戻す	P.46	GAME OVER 6 P.149
STEP 13	戻ってきたディランから「ハンマー」を受け取る	P.47	
STEP 14	ウィスキーの空ビンを割って「25ドルのドル札」を入手	P.47	
STEP 15	パトリス夫人の部屋を訪れて家賃を渡す	P.47	
STEP 16	パトリス夫人に5つの疑問を問う	P.47	
STEP 17	カフェでシドニィから「クイズの応募用紙」をもらう	P.48	

STEP 18 「クイズの応募用紙」のクロスワードパズルを解く※ ➔P.48

↓

STEP 19 「クイズの応募用紙」を渡して「応募券の半券」を入手 ➔P.48

↓

STEP 20 マリーに話しかけられた後にレックスに話しかける ➔P.48

↓

STEP 21 レックスに2つの疑問を問う ➔P.49

↓

突っ込み

↓

STEP 22 2階廊下で「保険会社からの手紙」を拾う ➔P.49

↓

STEP 23 マリーの部屋を訪ねて「保険会社からの手紙」を渡す ➔P.49

↓

STEP 24 マリーに4つの疑問を問う ➔P.49

↓

STEP 25 ロビーでレックスに話しかける ➔P.50

↓

STEP 26 カイルの部屋にディランが訪ねてくる ➔P.50

↓

STEP 27 ディランに1つの疑問を問う ➔P.50

↓

STEP 28 自分の部屋にあるラジオを聴く ➔P.50

↓

STEP 29 レイチェルからの電話に出る ➔P.51

↓

STEP 30 ラッキーズ・カフェで「盗聴器」を見つけ出す ➔P.51

↓

STEP 31 ロビーでレックスに話しかける ➔P.51

↓

突っ込み

選択肢「ごまかすな」を選ぶ

↓

突っ込み

選択肢「抱き込まれてなんていない」を選ぶ

↓

STEP 32 レックスを追及 ➔P.51 → GAME OVER 7 ➔P.149

↓

CHAPTER3を振り返る

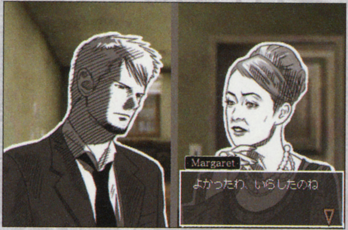
※……この行動は、他のCHAPTERで行うこともできるが、この場面で行うことがおすすめ。

STEP 1 レイチェルからの電話で目を覚ます

電話のベルで目覚める。相手はレイチェル。レイチェルは、レッドクラウン商会でまだ働く気はあるかとのエドの伝言を伝える。カイルがあると答えると、電話の相手がエドに代わる。エドは、クビにしたせいでカイルが野垂れ死にしている夢を見たと語る。そんなエドは、カイルに最後のチャンスを与えると告げ、さらに、カイルのやる気をテストする方法を考えると伝えてくる。

STEP 2 パトリス夫人が部屋を訪ねてくる

玄関のブザーが鳴るので、「ドア」アイコンをタッチしよう。パトリス夫人だ。夫人は「一昨日お願いしたことを忘れたっていうの？」と呆れる。突っ込みマークが表示されるのでタッチしよう。タッチしないと、ゲームオーバーとなる危険性がある(→P.148)。その後の選択肢では、どれを選んでもよい。「何のことでしたっけ？」と「ああ、あのことですね」が小説に反映される。



STEP 3 鞄の中から「380ドルのドル札」を取り出す

パトリス夫人の用件は、未払いの家賃400ドルの請求だ。カイルは銀行に行ってお金をおろそうと考えるが、土曜日で駄目なことに気づく。そして、鞄の中の財布に少し金があることを思い出す。部屋の右側にある鞄の前で「探索」アイコンをタッチし、さらに鞄をタッチすると、鞄の中身が大写しになる。中にある財布をタッチすると、アイテム「380ドル」を入手できる。

STEP 4 スティーブがカイルの部屋を訪ねてくる

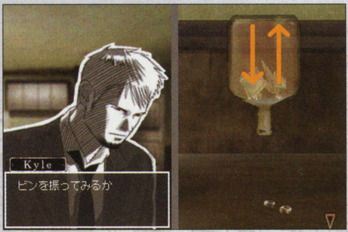
部屋の中を移動するとブザーが鳴る。「ドア」アイコンをタッチすると、スティーブが顔を出す。金が10倍になるネタを仕入れたと興奮気味。あんたの金を預けてくれるよなと言うスティーブ。突っ込みマークが表示されるので、タッチせずに聞き流そう。タッチするとゲームオーバーとなる(→P.149)。パトリス夫人からの電話があり、家賃を当日中に支払ってほしいと言う。

STEP 5 スティーブに1つの疑問を問う

入口で待っているスティーブに話しかけよう。「ピンチってどういうことだ？」と尋ねると、スティーブは、あんたも家賃滞納で困っているとは知らなかった、賭けが駄目ならどうやって家賃払おうかなと、悩み始める。この発言で、儲け話というのがギャンブルだと判明する。カイルは、自分でなんとかしろときつく告げてスティーブを追い返す。

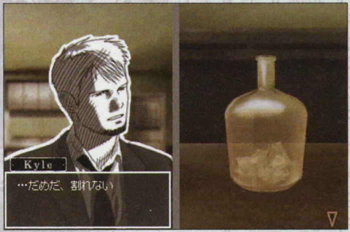
STEP 6 ウィスキーの空ビンから「5枚のコイン」を取り出す

部屋の下側にあるスピーカー付近まで移動し、「探索」アイコンをタッチし、さらに棚の上にあるウィスキーの空ビンをタッチすると、ビンが大写しになる。ウィスキーの空びんには、お金が入っている。空ビンをタッチしたまま、ぐるりと回して逆さまにして上下に振る。すると、「5枚のコイン」を入手することができる。5枚とも、25セントコインだ。



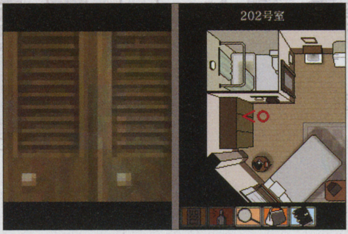
STEP 7 空ビンを割ろうとするが割れない

空ビンの中には、まだお札が入っている。これを取り出せれば、家賃を払える。空びんが置かれている3段チェストをタッチすると、引き出しの中が大写しになる。ドライバーをタッチすると、アイテム「ドライバー」を入手できる。「カバン」アイコンをタッチし、「ドライバー」を選んで「使用する」をタッチ。ビンを数回タッチすると、ビンを割れないことがわかる。



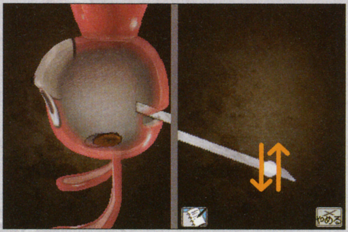
STEP 8 クロゼットを調べてダンボールの中から「定規」を入手

部屋の左側にあるクロゼットの前で「探索」アイコンをタッチし、さらに扉をタッチすると中が大写しになる。ピンキーラビットの貯金箱があるが、カイルは、中の小銭はほしいが貯金箱は壊したくないとつぶやく。今度は部屋の右側にある鞄の前で「探索」アイコンをタッチし、テーブルの下のダンボールをタッチ。中にある定規セットをタッチすると、アイテム「定規」を入手できる。



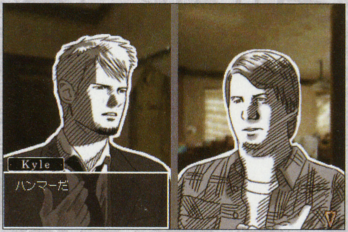
STEP 9 貯金箱から「3枚のコイン」「1セントコイン」を入手

再びクロゼットを開け、ピンキーラビットの貯金箱をタッチ。「小さな定規」を選んで「使用する」をタッチした後、貯金箱をタッチすると謎解き画面になる。右画面の定規を強く上下に動かし、コインを定規の上に乗せる。コインが乗ったら定規を下に向け、コインをすべらせて外に出す。すべてのコインを出すと、アイテム「3枚のコイン」と「1セントコイン」を入手できる。



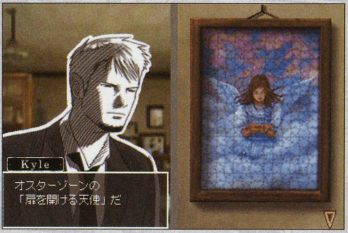
STEP 10 304号室のディランに「ハンマー」を借りにいく

ハンマーを持っていたディランに会いに、304号室へ向かう。304号室の前で「ドア」アイコンをタッチし、ドアをノックする。ディランは部屋に入れてくれる。ハンマーを貸してほしいと頼むと、ディランは何に使うのかと尋ねてくる。その後の選択肢では「ビンを割りたいんだ」を選ぼう。「ちょっと野暮用があって」を選ぶと、ゲームオーバーとなる危険性がある(→P.149)。



STEP 11 天使の絵のジグソーパズルを調べる

ディランは、ハンマーは車の中にあるから待っていてくださいと言い、部屋を出ていく。部屋の中央まで歩くと、壁の絵に気づく。左側の壁まで進み、絵の前で「探索」アイコンを使って絵をタッチすると、大写しになる。そして、この絵が、オスターゾーンの「扉を開ける天使」のジグソーパズルだとわかる。絵のほこりをぬぐおうとすると、パズルは崩れてしまう。



STEP 12 崩れたジグソーパズルを解いてもとに戻す

崩れたパズルを修復しよう。パズルのピースをタッチし、右画面の右上と左上に表示された回転ボタンをタッチすると、ピースの向きを正すことができる。絵が完成するように、ピースを配置しよう。パズルがなかなか完成しない場合は、右の画面写真を参考に。ちなみに、パズルを完成させずに「やめる」ボタンを押すことを3回繰り返すと、ゲームオーバーとなる(→P.149)。

STEP 13 戻ってきたディランから「ハンマー」を受け取る

パズルをもとに戻すと同時に、ディランが部屋に帰ってきて、アイテム「ハンマー」を手渡してくれ、終わったら返してくださいねとカイルに告げる。カイルが、あのパズルのもとの絵を前に見たことがあると伝えると、ディランは、パズルは友だちからもらったと語る。ディランは、絵の由来については知らないようだ。

STEP 14 ウィスキーの空ビンを割って「25ドルのドル札」を入手

自分の部屋に戻る。スピーカー付近で「探索」アイコンをタッチし、ウィスキーの空ビンをタッチして大写しにする。「カバン」アイコンから「ハンマー」を選ぶ。「使用する」をタッチした後に空ビンをタッチすると、謎解き画面になる。ビンを3回タッチすると割れ、アイテム「25ドルのドル札」を入手できる。前に手に入れた「380ドル」と合わせて「405ドル」になる。

STEP 15 パトリス夫人の部屋を訪れて家賃を渡す

時刻が午後2時になる。家賃を払うために、1階にあるパトリス夫人の部屋へ向かう。部屋の前で「ドア」アイコンをタッチし、ドアをタッチしてノックする。中からパトリス夫人が出てきて、家賃を払いにきたと言うと部屋に入れてくれる。パトリス夫人の前で「会話」アイコンをタッチした後、「カバン」アイコンをタッチし、「405ドル」を選んで「渡す」をタッチしよう。

STEP 16 パトリス夫人に5つの疑問を問う

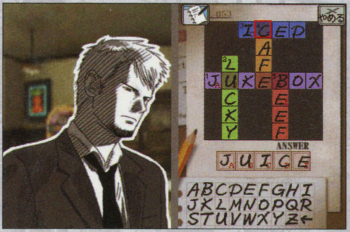
家賃を支払うと、パトリス夫人の昔話につきあうことになる。夫人は、亡くなった夫のことを思い出すと言う。カイルは、パトリス夫人に5つの疑問を投げかける。重要なのは、「13年前に何があったんですか？」と「ご主人の死因はなんですか？」だ。13年前に夫が亡くなり、その後ホテルを買ってアパートを始めたと言う。夫の死因は不慮の事故だとも語る。

STEP 17 カフェでシドニィから「クイズの応募用紙」をもらう

1階を左へ進んでラッキーズ・カフェへ。「ドア」アイコンをタッチして中に入る。カイルは、再度シドニィに13年前の事件について尋ねるが、前日以上のことは話してもらえない。パトリス夫人が事件のことを隠すのは、アパートのオーナーだからだろうと、シドニィは語る。突然、パズルは得意かと聞かれて得意だと答えると、アイテム「クイズの応募用紙」をもらえる。

STEP 18 「クイズの応募用紙」のクロスワードパズルを解く

食事を終えたら「カバン」アイコンをタッチし、「クイズの応募用紙」を選んで「使用する」をタッチする。すると、謎解き画面になり、クロスワードパズルに挑戦できる。ヒントとなる英単語は、すべて店の中で確認できる。マスを選び、アルファベットをタッチして入力しよう。JUKEBOX、BEEF、CAFE、ICED、LUCKY の5単語を入力すると、正解の「JUICE」が現れる。



STEP 19 「クイズの応募用紙」を渡して「応募券の半券」を入手

シドニィの前に立ち、「会話」アイコンをタッチして話しかける。クイズは解けたかと聞かれて応募用紙を渡すと、シドニィが答えをチェックしてくれる。正解だと言うシドニィ。応募用紙のかわりに、アイテム「応募券の半券」をもらえる。抽選結果は12月23日に店内に貼り出され、クロスワードパズルに正解した人の中から、抽選で1名に1000ドルが進呈されるとのことだ。

STEP 20 マリーに話しかけられた後にレックスに話しかける

ラッキーズ・カフェからロビーへ向かう。途中で、マリーから話しかけられる。マリーは、前日の出来事を反省して泣く。その後の選択肢では、どちらを選んでも「もしかして、金に困っているのか？」が小説に反映される。マリーは、もうすぐまとまったお金が入る予定だと語る。入ってきたレックスの姿を見ると、マリーは部屋に戻ってしまう。

STEP 21 レックスに2つの疑問を問う

入口付近にいるレックスに話しかける。レックスは、ここに住んでいる人間に会いたくて来たと話す。「このアパートの誰に会いたいんだ？」と問うと、突っ込みマークが表示されるのでタッチ。その後の選択肢では、どちらを選んでも「そんなやつがここにいるのか？」が小説に反映される。「それがおまえが調べているやつか？」と聞くと、レックスは、あんたの知ってる女だと言う。

STEP 22 2階廊下で「保険会社からの手紙」を拾う

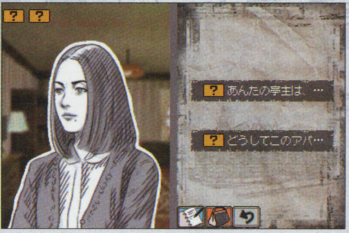
レックスが調べている女とはマリーのことだと判断したカイルは、2階へ昇り、マリーのいる206号室へ向かう。廊下を左へ進むと、205号室の隣にあるベンチに、なにかが落ちているのが見える。ベンチ付近で「探索」アイコンをタッチし、床に落ちている白いものをタッチする。それはマリーあての手紙だった。アイテム「保険会社からの手紙」を入手することができる。

STEP 23 マリーの部屋を訪ねて「保険会社からの手紙」を渡す

206号室の前でドアをノックする。マリーに、保険会社からの手紙を落とさなかったかと尋ねると、びっくりする。まとまった金とは保険金かと問うと、部屋に入れてくれる。「カバン」アイコンをタッチし、「保険会社からの手紙」を選んで「渡す」をタッチしよう。マリーは、夫の加入していた保険会社からの手紙だと説明する。保険金の金額が書かれているとのこと。

STEP 24 マリーに4つの疑問を問う

マリーに4つの疑問を投げかけると、マリーは、カイルに相談したいことがあると言う。「相談したいことって何だ？」と尋ねると、レックス・フォスターのことだと告白する。知らないうちに部屋にこんなものが取りつけられていたと語りながら、「盗聴器」を差し出す。マリーは、きっとあの男の仕業だと断言する。カイルは、レックスに話をすると約束して部屋を出る。



STEP 25 ロビーでレックスに話しかける

1階に降りて左へ直進したところに、レックスがいる。「会話」アイコンをタッチして話しかけよう。カイルはレックスに、ターゲットはマリーで、彼女の部屋に盗聴器を仕掛けただろうと問い詰めるが、一笑に付される。自分を吐かせるつもりなら、ネタを持ってこいと言うレックス。口を割るネタを突きつけるしかないと、カイルは唇をかみしめる。

STEP 26 カイルの部屋にディランが訪ねてくる

時刻が午後6時になる。カイルは部屋に戻っている。部屋の入口のほうへ歩いていくと、玄関のブザーが鳴る。「ドア」アイコンをタッチすると、ディランが入ってくる。ハンマーを返してくださいと言われるので、「カバン」アイコンをタッチして「ハンマー」を選んでから、「渡す」をタッチしよう。ディランは、レックスのことについて、刑事なのかと尋ねてくる。

STEP 27 ディランに1つの疑問を問う

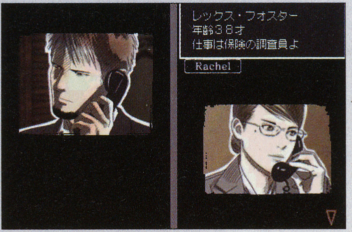
カイルは、ディランに1つの質問をする。「なぜあいつが刑事だと思うんだ？」と問うと、あの目つきと物腰はただ者じゃないと、ディランは理由を説明する。しかし、カイルは、刑事には見えないと否定する。カイルは、ディランに、最近アパートの中でなにか変わったことや気になることはないかと尋ねる。するとディランは、最近ラジオの調子が悪く、ノイズがひどいと語る。

STEP 28 自分の部屋にあるラジオを聴く

部屋の下にあるスピーカー近辺で「探索」アイコンをタッチし、ラジオをタッチして大写しにする。ラジオをさらにタッチし、右下にあるPOWERスイッチを、右にスライドしてONにする。右上にあるTUNINGのつまみを右回しに回していくと、中央付近で音楽と人の話し声が聞こえてくる。この音楽には、聴き覚えがある。ラッキーズ・カフェで流れている曲だった。

STEP 29 レイチェルからの電話に出る

突然、電話が鳴る。「電話」アイコンをタッチするか、電話をタッチして出る。相手はレイチェルだ。レックス・フォスターのことがわかったと言う。年齢38歳、仕事はフリーの保険の調査員。彼が調査に入った保険は、絶対に支払われないという噂があるそうだ。カイルは、レイチェルに引き続き調査にしてほしいと頼み、ホテル・ケイプウェストの調査についても依頼する。



STEP 30 ラッキーズ・カフェで「盗聴器」を見つけ出す

ラッキーズ・カフェに向かうために、自分の部屋を出て1階に降りる。カウンターにいるシドニィに話しかけよう。マリーがいつもどのあたりに座るかを尋ねると、クリスマスツリーの近くの席だと教えてくれる。店内の右下にあるツリーの前で「探索」アイコンをタッチすると、ツリーが大写しになる。木の根もとに、盗聴器が見える。タッチして、アイテム「盗聴器」を入手しよう。

STEP 31 ロビーでレックスに話しかける

カフェを出てレックスと会話。カイルは、おまえのターゲットはマリーだろうと告げる。突っ込みマークが表示されるのでタッチ。最初の選択肢では「ごまかすな」を選ぶ。「カバン」アイコンをタッチし、「盗聴器」を選んで「見せる」をタッチ。証拠はないと言うレックス。次の突っ込みマークもタッチしよう。その後の選択肢では「抱き込まれてなんていない」を選ぶこと。

STEP 32 レックスを追及する

カイルは、レックスに5項目の追及をする。ここでは、選択肢次第でゲームオーバーとなる。「マリーの何を調べているんだ？」との追及後には「マリーが保険金詐欺をしていると思っているのか？」を、「マリーがどんな女だと言うんだ？」との追及後には「でも、おまえよりは信用ができるだろう？」を選ぼう。間違えると、ゲームオーバーとなるので十分注意しよう（→P.149）。

CHAPTER 4

正解進行チャート

DECEMBER 21, 1980

STEP	内容	参照	分岐	参照
STEP 1	ロビーでベティに話しかけられる	➔P.54		
STEP 2	パトリス夫人に話しかけられて2つの疑問を問う	➔P.54		
STEP 3	階段でディランに話しかけられる	➔P.54		
	▽聞き流し			
STEP 4	ディランに1つの疑問を問う	➔P.54		
STEP 5	自分の部屋に戻って留守番電話を聞く	➔P.55		
STEP 6	レイチェルから電話で報告を受ける	➔P.55		
STEP 7	206号室のマリーを訪れて話しかける	➔P.55		
	突っ込み			
	選択肢「俺の顔を見ろ」を選ぶ			
	突っ込み			
	選択肢「レックスの話は嘘なのか？」を選ぶ			
STEP 8	保険金についてマリーを追及する	➔P.55	GAME OVER 8	➔P.149
STEP 9	「空の封筒」を使って「コインを入れた封筒」を入手※	➔P.56		
STEP 10	ロビーの郵便受けに「コインを入れた封筒」を投函	➔P.56		
STEP 11	4階廊下でディランに話しかける	➔P.56		
STEP 12	非常ベルのスイッチをOFFにする	➔P.56	GAME OVER 9	➔P.150
STEP 13	工具箱の中から「ストッパー」を手に入れる	➔P.57		
STEP 14	非常ベルのケースの中にあるレバーを操作する	➔P.57	GAME OVER 10	➔P.150
STEP 15	防火扉を開けて奥に入り「ストッパー」を使う	➔P.57	GAME OVER 11	➔P.150
STEP 16	404号室で「古いカード」を手に入れる	➔P.57		

STEP 17 2階廊下でスティーブとフランクが言い争い ➔P.58

突っ込み

選択肢「どうしたんだ？」を選ぶ ➔ GAME OVER 12 ➔P.150

STEP 18 スティーブに2つの疑問を問う ➔P.58

STEP 19 ランドリー室で「壊れたテープレコーダ」を拾う ➔P.58

STEP 20 302号室のフランクを訪ねてから自分の部屋で電話 ➔P.58

STEP 21 ドアの開いた201号室内でフランクに話しかける ➔P.59

突っ込み ➔ GAME OVER 13 ➔P.150

STEP 22 フランクに3つの疑問を問う ➔P.59

選択肢「ランドリーで拾ったんだ」を選ぶ ➔ GAME OVER 14 ➔P.151

STEP 23 スティーブの部屋で「オーダーの手紙」と同じ封筒を発見 ➔P.59

STEP 24 スティーブに1つの疑問を問う ➔P.59

STEP 25 ディランに1つの疑問を問う ➔P.60

STEP 26 パトリス夫人に1つの疑問を問う ➔P.60

STEP 27 404号室でフランクに話しかけた後に机を捜索する ➔P.60

STEP 28 404号室にやってきたスティーブと話をする ➔P.60

突っ込み

選択肢「誰かから巻き上げるつもりか？」を選ぶ

突っ込み

選択肢「それはフランクのことか？」を選ぶ

STEP 29 スティーブを追及する ① ➔P.61

STEP 30 302号室のフランクを訪れて話を聞く ➔P.61

STEP 31 スティーブを追及する ② ➔P.61 ➔ GAME OVER 15 ➔P.151

STEP 32 スティーブから受け取った「フランクのテープ」を聞く ➔P.61 ➔ GAME OVER 16 ➔P.151

CHAPTER4を振り返る

※……CHAPTER3で「1セントコイン」を入手していない場合は、このタイミングで入手しよう（→P.46）。

STEP 1 ロビーでベティに話しかけられる

散歩から帰ると、ロビーでベティに声をかけられる。ベティは、今年のクリスマスにスティーブがブライス・リッチのバッグをプレゼントしてくれると話す。ベティによると、スティーブは近いうちにお金が入るあてがあるとのこと。また、近くの店で宝石強盗があった話を聞く。カイルは、18日にアパートの入口ですれ違った帽子の女を思い出す。どの部屋の客だったのだろう。

STEP 2 パトリス夫人に話しかけられて2つの疑問を問う

階段に向かって歩いていくと、パトリス夫人に話しかけられる。25日になったら4階の電気を止めるので、4階は立ち入り禁止だと言われる。カイルは、パトリス夫人に2つの質問をする。「アパートの買い主はどんな人ですか？」との問いには、名前は教えられないと答える。「どうして4階だけを改装しなかったのですか？」との問いには、お金が足りなかったとだけ語る。

STEP 3 階段でディランに話しかけられる

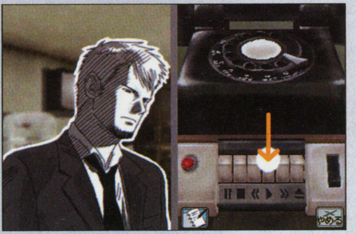
後ろからやってきたディランに話しかけられる。ディランは、レックスのことを教えてくれたら、パトリス夫人に内緒で4階を見せてあげると提案する。レックスが調査しているのは、マリーなのだろうと問い詰めてくる。突っ込みマークが表示されるが、ここは聞き流そう。どうやら、ディランは、レックスよりも、マリーのことを怪しい女と思って真相を知りたいようだ。

STEP 4 ディランに1つの疑問を問う

ディランは、マリーを以前から知っていたと告白する。カイルは、ディランに「どうしてマリーのことを知っていたんだ？」との質問をする。ディランは、マリーの夫がまだ生きていたころ、マリーの家に水道工事に行ったことがあると答える。ディランは、マリーが保険金目あてに夫を殺したと考えているようだ。カイルが話につきあってくれたので、ディランは4階を見せると言う。

STEP 5　自分の部屋に戻って留守番電話を聞く

ポケベルが鳴る。202号室に戻って電話をタッチする。留守番電話が点灯しているのに気づく。電話が大写しになったら、右から3番目のボタンをタッチして押し、メッセージを再生する。知らない男の声だ。探し物のオーダーを引き受けるなら返事をくれ。オーダーの封筒に1セントコインを入れ、404号室の郵便受けに入れろという内容。カイルは、いったい誰からだろうと考える。

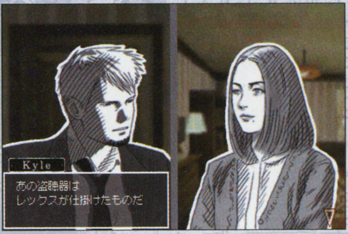


STEP 6　レイチェルから電話で報告を受ける

レイチェルから電話での報告を受ける。レックスはフリーの保険調査員で、彼が調査を請けた案件は保険金が支払われた例がないとのこと。続いて、ホテル・ケイプウェストの情報。13年前の12月にホテルでパーティが催され、その最中に支配人の妻のキャシー・マクベインが殺されたと言う。第一発見者はピーター・リベット。カイルは、マリーはなにか隠しているのかと考える。

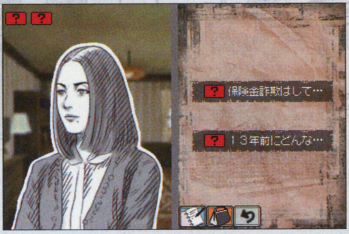
STEP 7　206号室のマリーを訪れて話しかける

206号室では、マリーが部屋に入れてくれる。部屋とラッキーズ・カフェに盗聴器を仕掛けたのは、レックスだと伝える。なぜ本当のことを教えてくれないのかと問い詰めると、マリーは泣き出す。突っ込みマークが表示されるのでタッチ。選択肢では「俺の顔を見ろ」を選ぼう。再度突っ込みマークが表示されるのでタッチ。次の選択肢では「レックスの話は嘘なのか？」を選ぼう。



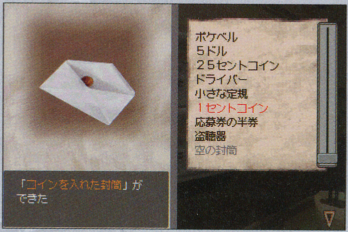
STEP 8　保険金についてマリーを追及する

カイルは、心を鬼にしてマリーを追及する。この追及では、選択肢の選び方次第でゲームオーバーとなってしまう。「保険金詐欺はしていないのか？」という問いの後の選択肢では「そうは思いたくないが…」を選ぶ。「13年前にどんなことを経験したんだ？」という問いの後の選択肢では「じゃあ俺を信用させてくれ」を選ぼう。選択を誤るとゲームオーバーとなる(→P.149)。



STEP 9 「空の封筒」を使って「コインを入れた封筒」を入手

マリーの部屋を出たカイルは、あのオーダーの手紙はホテルの関係者が出したものかと考える。封筒から便せんを取り出し、アイテム「空の封筒」と「オーダーの手紙」を入手する。「カバン」アイコンをタッチして「空の封筒」を選び、「組み合わせる」をタッチ。「1セントコイン」を選択して「決定」をタッチする。これで、アイテム「コインを入れた封筒」の完成だ。



STEP 10 ロビーの郵便受けに「コインを入れた封筒」を投函

1階のロビーへ行き、郵便受けの前で「探索」アイコンをタッチ。「カバン」アイコンをタッチして「コインを入れた封筒」を選び、「使用する」を選択した後、右側にある4階の郵便受けをタッチ。すると、投函口がテープでふさがれているのに気づく。投函口に貼られたガムテープの端をタッチし、スライドしてガムテープをはがす。左右どちらからはがしても大丈夫だ。

STEP 11 4階廊下でディランに話しかける

午後4時になる。階段を昇って4階へ。防火扉の前に、ディランが立っている。ディランに案内を頼むと、部屋への入り方を教えるから1人で見てきてほしいと言う。非常ベルを鳴らさない防火扉の開け方がわかれば、パトリス夫人の目を盗んでいつでも4階を見ることができると教えてくれる。ディランは、30分たったら声をかけるから、部屋を出てほしいと告げて去っていく。

STEP 12 非常ベルのスイッチをOFFにする

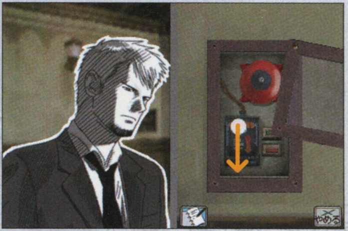
4階の探索を始めよう。まずは、4階の右側の壁の前で「探索」アイコンをタッチし、非常ベルのスイッチをタッチする。スイッチをタッチすると大写しになる。ここでスイッチをタッチすると、自動的にOFFになる。スイッチをOFFにしないままで4階を探索しようとすると、防火扉を開けたときに非常ベルが鳴り、ゲームオーバーとなってしまう(→P.150)。

STEP 13 工具箱の中から「ストッパー」を手に入れる

非常ベルのスイッチをOFFにしたら、次は左側の壁の前で「探索」アイコンをタッチする。このとき、誤って「ドア」アイコンをタッチしないように注意すること。消火器の上に置かれている工具箱をタッチすると、工具箱の中が大写しになる。大写しになった工具箱の中の、右側にある木製の物体をタッチすると、アイテム「ストッパー」を入手することができる。

STEP 14 非常ベルのケースの中にあるレバーを操作する

今度は、工具箱の上にある非常ベルのケースをタッチする。ケースが大写しになる。ケースのカバーをタッチすると、カバーがずれる。そのカバーをタッチしたまま右へスライドし、中のレバーを露出させる。カバーを上に上げた状態で、もう一方の手でレバーをタッチし、下にスライドさせる。ここで「ドライバー」を使ってネジをはずすと、ゲームオーバーとなる(→P.150)。



STEP 15 防火扉を開けて奥に入り「ストッパー」を使う

最後は、「ドア」アイコンをタッチする。ドアの取っ手をタッチして中に入る。4階廊下に進んだら、右側にある防火扉の前で「ドア」アイコンをタッチ。「カバン」アイコンをタッチして「ストッパー」を選ぶ。「使用する」をタッチした後、ドアの隙間をタッチしよう。これで、防火扉が閉じるのを防げる。「ストッパー」を使わずに廊下を進むと、ゲームオーバーとなる(→P.150)。

STEP 16 404号室で「古いカード」を手に入れる

廊下を左へ進んで404号室に入る。部屋の右下にある机の前で、「探索」アイコンをタッチ。机の上にある書類をタッチすると大写しになる。奥にあるカードをタッチしよう。カードには、ホテルのロゴの星のマークが見えるが、ホコリでよく見えない。ニンテンドーDSのマイクに向かって息を吹くと、ホコリが飛んで字を読めるようになり、アイテム「古いカード」を入手できる。

STEP 17 2階廊下でスティーブとフランクが言い争い

「古いカード」を入手すると、ディランがやってきて部屋を出ろと言う。階段を降りて2階へ。2階では、スティーブとフランクが言い争っている。フランクがスティーブに泥棒の疑いをかけているのだ。突っ込みマークが表示されるのでタッチする。その後の選択肢では「どうしたんだ？」を選ぶ。「何かしてるならさっさと吐け」を選択すると、ゲームオーバーとなる(→P.150)。

STEP 18 スティーブに2つの疑問を問う

スティーブに2つの疑問を投げかける。「泥棒扱いってどういうことだ？」と問うと、フランクがいつも持ち歩いてるテープレコーダがなくなった。フランクは、自分が盗んだと思いこんでいると答える。「どこで会ったんだ？」と尋ねると、地下から上がってきたフランクとロビーですれ違ったとのこと。なぜフランクはあんなにむきになっているんだと、カイルは不思議に思う。

STEP 19 ランドリー室で「壊れたテープレコーダ」を拾う

スティーブから聞いた地下へと向かう。階段を降りて地下通路へ。倉庫には何もないので、ランドリー室の前で「ドア」アイコンをタッチ。ノブをタッチして室内に入る。中央にあるテーブルの前で「探索」アイコンをタッチすると、大写しになる。視点を変えて、机の下にある機械をタッチすると、「壊れたテープレコーダ」を入手できる。カイルは、フランクに届けにいくことにする。

STEP 20 302号室のフランクを訪ねてから自分の部屋で電話

階段を昇って3階へ。フランクの暮らす302号室の前で「ドア」アイコンをタッチしてノックするが、返事がない。留守のようだ。自分の部屋に引き返す途中で、ポケベルが鳴る。自室に戻ったら、電話をタッチしてレイチェルに電話。レックスの追加情報だった。レックスは保険の調査員になる前は、「ロサンゼルス・ビート」というお堅い雑誌の記者だったと判明する。

STEP 21 ドアの開いた201号室内でフランクに話しかける

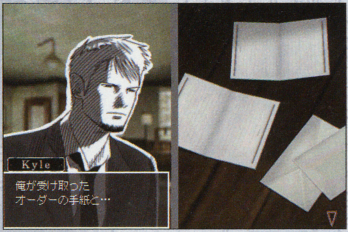
再びフランクの部屋へ行こうとすると、スティーブの201号室のドアが開いているのに気づく。隙間から、室内にフランクがいるのが見える。室内に入り、フランクに話しかけると、突っ込みマークが表示されるので必ずタッチする。聞き流すとゲームオーバーとなる(→P.150)。その後の選択肢では、どちらを選んでも「俺の話が聞こえてるのか？」が小説に反映される。

STEP 22 フランクに3つの疑問を問う

カイルはテープレコーダは自分が持っているとフランクに告げ、3つの疑問を投げかける。3つのうち、重要なのが「テープレコーダには何が入っていたんだ？」という問い。フランクに、なぜカイルが持っているのかと聞き返されてしまう。その後の選択肢では、「ランドリーで拾ったんだ」を選ぶこと。「答えたくない」を選択すると、ゲームオーバーとなってしまう(→P.151)。

STEP 23 スティーブの部屋で「オーダーの手紙」と同じ封筒を発見

フランクは、スティーブの部屋を散らかしていった。カイルは、スティーブが戻る前にかたづけることにする。ギターのあるあたりで「探索」アイコンをタッチすると、床が大写しになる。床に落ちている紙をタッチすると、封筒と便せんがあり、それがあのオーダーの手紙と同じものであることに気づく。この封筒と便せんがなぜこの部屋にあるのかと、カイルは疑問を抱く。



STEP 24 スティーブに1つの疑問を問う

スティーブが部屋に戻ってくる。カイルはスティーブの部屋に入った理由を説明しようとすると、スティーブは、フランクから事情を聞いたと言う。カイルは、スティーブに「俺の部屋に手紙を残したのはおまえか？」と1つの疑問を投げる。スティーブは、手紙なんて書いていないと語り、封筒と便せんは、ディランからもらったものだと説明する。

STEP 25 ディランに1つの疑問を問う

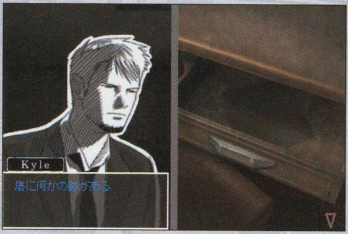
スティーブの部屋を出る。ディランに封筒と便せんの話を聞くために、3階へ向かおう。階段に近づくと、3階から降りてくるディランと出会う。ディランに「スティーブに便せんと封筒をあげたか？」と尋ねる。どこで手に入れたものかと聞くと、パトリス夫人からもらったと言う。ディランから、一緒にパトリス夫人の部屋へ行かないかと誘われる。返すものがあるとのこと。

STEP 26 パトリス夫人に1つの疑問を問う

ディランと一緒に階段を降り、1階のパトリス夫人の部屋へ。「ドア」アイコンをタッチしてノックすると、パトリス夫人が出てくる。ディランは、パトリス夫人にアパートの合い鍵の束を返してすぐに立ち去る。パトリス夫人に「ディランに便せんと封筒をあげましたか？」と質問すると、あげたと認める。ただし、便せんと封筒は近所のドラッグストアで売っているものだと言う。

STEP 27 404号室でフランクに話しかけた後に机を捜索する

階段を昇って4階へ向かう。防火扉が少し開いているので、隙間をタッチして中へ。404号室に入るとフランクがいる。何をしていたのかと聞いても、フランクは答えずに部屋を出ていく。フランクが何をしていたのかを調べるために、部屋の右側にある机の前で「探索」アイコンをタッチ。机をタッチすると、引き出しが開いているのに気づく。引き出しの底になにかの跡がある…。



STEP 28 404号室にやってきたスティーブと話をする

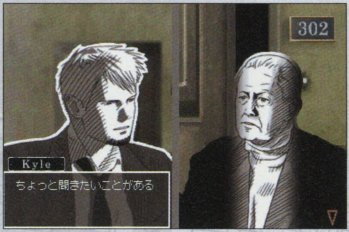
404号室の入口に向かうと、スティーブが入ってくる。カイルがいるのに驚く。スティーブは、カイルがいると金が取れないともらす。突っ込みマークが出現するのでタッチ。選択肢では「誰かから巻き上げるつもりか？」を選ぶ。今はここを出ていってくれと頼むスティーブ。突っ込みマークが現れるのでタッチする。選択肢では「それはフランクのことか？」を選ぶこと。

STEP 29 スティーブを追及する①

カイルがいると自身の計画がパアになると言う、スティーブを追及する。「何をやろうとしてるんだ？」と尋ねると、カイルには言えないと答える。「おまえの計画って何だ？」と追及すると、やはり、カイルには言えないとだけ語る。問い詰めるには情報が足りないと判断したカイルは、ここでしばらく待っていてほしいとスティーブに伝える。

STEP 30 302号室のフランクを訪れて話を聞く

階段を降りて3階へ行き、302号室の前で「ドア」アイコンをタッチしてドアをノックする。出てきたフランクに、404号室でだれかと会う予定だったかを尋ねる。スティーブに呼び出されたと答えるフランク。スティーブの用件が何かは知らないらしい。テープが見つかったかと尋ねると、フランクはまだだと答える。そして、部屋の中に戻っていった。



STEP 31 スティーブを追及する②

再び404号室へ行き、スティーブを追及する。「何をやろうとしてるんだ？」という追及後の選択肢では「おまえはクズな男じゃない」を、「おまえの計画って何だ？」のあとは「フランクから金を巻き上げるつもりだ」を選ぼう。誤るとゲームオーバーとなる（→P.151）。スティーブは、テープと引き換えに、フランクから金を巻き上げようとしたことを告白する。

STEP 32 スティーブから受け取った「フランクのテープ」を聞く

カイルは、スティーブからアイテム「フランクのテープ」を預かる。部屋に戻り、電話の前で「探索」アイコンをタッチ。「フランクのテープ」を選び、カセットデッキをタッチする。「SIDE B」をタッチして再生ボタンを押し、同時に右隣の早送りボタンを押すとテープが再生される。早送りボタンを押しっぱなしにするなど、誤った操作をするとゲームオーバーとなる（→P.151）。

CHAPTER 5

正解進行チャート

DECEMBER 22, 1980

STEP 1 エドからの電話で目が覚める ➔P.65

↓

STEP 2 レイチェルからミラの話を聞く ➔P.65

↓

STEP 3 ダンボールの中から在庫の商品を取り出す ➔P.65

↓

STEP 4 ジニーからの電話に出る ➔P.65

↓

STEP 5 アパートの住人の2人に在庫の商品を売る ➔P.66 ··➔ GAME OVER 20 ➔P.152

↓

STEP 6 201号室でスティーブに「ワックス」を売る ➔P.66 ··➔ GAME OVER 17 ➔P.151

↓

選択肢「何か困っていることはないか？」を選ぶ

↓

突っ込み

選択肢「ギターはおまえにとって大切なものだ」を選ぶ

↓

STEP 7 305号室でシャルルに「強力接着剤」を売る ➔P.66 ··➔ GAME OVER 18 ➔P.151

↓

選択肢「それはじゃまして悪かった」を選ぶ

↓

突っ込み

選択肢「どうしたんだ？」を選ぶ

↓

突っ込み

選択肢「それは大変だな」を選ぶ

↓

突っ込み

選択肢「それならいいものがある」を選ぶ

↓

STEP 8 ロビーで会うベティに「強力洗剤」を売る ➔P.66 ··➔ GAME OVER 19 ➔P.152

↓

聞き流し

↓

地下のランドリー室で洗濯物のドレスを調べる

↓

203号室を訪れてベティに1つの疑問を問う

突っ込み

選択肢「実はそうなんだ」を選ぶ

突っ込み

選択肢「悩みを解決できるかもしれない」を選ぶ

STEP 9 206号室でマリーに「ドアの補助鍵」を売る ➔P.67

206号室のマリーを訪れるが、気分が悪いと言われる

ラッキーズ・カフェでシドニィに話しかける

ニコールに1つの疑問を問う

206号室を訪れてマリーに1つの疑問を問う

突っ込み

選択肢「不安なら、それを解消しよう」を選ぶ

STEP 10 セールス成功の相手に「スノーグローブ」を売る※ ➔P.67

STEP 11 自分の部屋に戻ってエドに電話をかける ➔P.67

STEP 12 カフェでシドニィから「13年前のホテルの写真」をもらう ➔P.67

STEP 13 ロビーで306号室のウィル・ホワイトと出会う ➔P.68

STEP 14 4階の405号室の中でディランと話をする ➔P.68

突っ込み

選択肢「何の犯人だ？」を選ぶ

STEP 15 ディランに3つの疑問を問う ➔P.68

STEP 16 405号室で「外れたドアノブ」を拾う ➔P.68

P.64へ

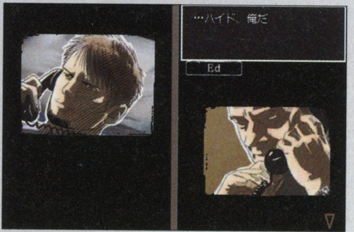
※……この行動は、行わなくても物語が進行するが、この場面でしか行えない。ここで行うのがおすすめ。

P.63から

STEP	内容	参照
STEP 17	405号室から脱出する	➔P.69
STEP 18	2階廊下でスティーブに話しかける	➔P.69
STEP 19	スティーブに1つの疑問を問う	➔P.69
STEP 20	ドアにはさまっている「ミラのメモ」を入手する	➔P.69
STEP 21	自分の部屋で留守番電話を聞く	➔P.70
STEP 22	電話でエドから報告を受ける	➔P.70
STEP 23	訪ねてきたフランクに「フランクのテープ」を返す	➔P.70
STEP 24	フランクに1つの疑問を問う	➔P.70
STEP 25	フランクから「葬儀の写真」を受け取る	➔P.71
STEP 26	「葬儀の写真」に写っている人物を確認する	➔P.71
STEP 27	2階廊下でベティに話しかける	➔P.71
STEP 28	ベティに1つの疑問を問う	➔P.71
STEP 29	ラッキーズ・カフェで「オーダーの報酬の手紙」を入手	➔P.72
STEP 30	ニコールに話しかけてテーブルに座っていた人物を聞く	➔P.72
STEP 31	305号室のシャルルを訪ねて1つの疑問を問う	➔P.72
	選択肢「君に話を聞きたいだけだ」を選ぶ → GAME OVER 21	➔P.152
STEP 32	304号室を訪ねると306号室のウィルが話しかけてくる	➔P.72
STEP 33	部屋から出てきたディランと言い争いをする	➔P.73
STEP 34	304号室に入ってディランに話しかける	➔P.73
STEP 35	ディランに1つの疑問を問う	➔P.73
	▽聞き流し	
STEP 36	ディランを追及する ➔P.73 → GAME OVER 22	➔P.152
	CHAPTER5を振り返る	

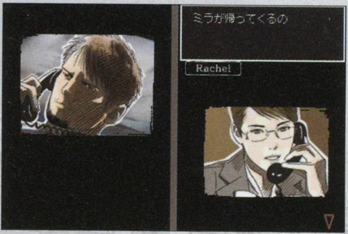
STEP 1 エドからの電話で目が覚める

カイルは、電話のベルで目を覚ます。電話の相手はエドだ。エドは、もう一度カイルがレッドクラウン商会で働くには、カイルの持っている商品をアパートの住人に売ることを条件にすると言う。無愛想なカイルが、アパートの隣人たちに商品をみごとに売りさばけたら、復職させようというわけだ。2人の住人に商品を売ったら連絡しろと言い、レイチェルに電話を代わる。



STEP 2 レイチェルからミラの話を聞く

カイルは、レイチェルに引っ越し先をまだ決めてないと伝えるが、先約があるからと断られる。もうすぐミラが帰ってくるというのだ。ミラは美術学校の冬休みで、レイチェルと一緒に過ごすことにしたらしい。レイチェルは、ミラはきっとカイルに会うために帰ってくるのだと言う。カイルは、コンドルというキーワードでなにか情報はないか調べてほしいと頼み、電話を切る。

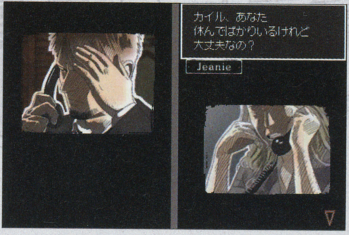


STEP 3 ダンボールの中から在庫の商品を取り出す

部屋の右側の机の前で「探索」アイコンをタッチし、机の下にあるダンボールをタッチする。中にあるものをチェックしたら「やめる」アイコンを押す。すると、アイテム「強力洗剤」「強力漂白剤」「ワックス」「クレンザー」「ドアの補助鍵」「鍵付きのドアノブ」「強力接着剤」「工作ボンド」「電卓」「消えるボールペン」「コンパクトカメラ」「スノーグローブ」を入手できる。

STEP 4 ジニーからの電話に出る

電話が鳴る。「電話」アイコンをタッチして出る。電話の相手は母親のジニーだった。今日、ロス市警から電話があり、父の事件の再捜査が決定したという連絡があったと語る。そのことをエドに知らせるために、レッドクラウン商会に電話したのだそうだ。ジニーは、真相を知らずにいたから幸せだったのかもしれないと言う。カイルは、今は真相を知りたいと伝える。



STEP 5 アパートの住人の2人に在庫の商品を売る

カイルは、エドから与えられたノルマをクリアすることにする。商品のセールスは、スティーブ、ベティ、シャルル、マリーの4人に対して行える。このうちの2人に商品を売ることができれば成功となる。誰を選んでもよいが、相手との会話で誤った選択をするとセールス失敗となる。4人のうち3人のセールスに失敗すると、ゲームオーバーとなってしまう(→P.152)。

STEP 6 201号室でスティーブに「ワックス」を売る

201号室へ行ってスティーブを呼ぶ。選択肢「何か困っていることはないか？」を選んで話しかける。突っ込みマークが出現するのでタッチ。選択肢「ギターはおまえにとって大切なものだ」を選ぶ。スティーブはギターの手入れ用品が欲しいと言う。「カバン」アイコンをタッチして「ワックス」を選ぶと、購入してくれる。「クレンザー」を渡すとゲームオーバーとなる(→P.151)。

STEP 7 305号室でシャルルに「強力接着剤」を売る

305号室へ行き、シャルルを呼んで選択肢「それはじゃまして悪かった」を選ぶ。突っ込みマークをタッチ。「どうしたんだ？」を選ぶと、大切なつぼを壊したと告白。突っ込みマークをタッチし、「それは大変だな」を選択。さらに突っ込みマークをタッチ。「それならいいものがある」を選び、「強力接着剤」を渡そう。「工作ボンド」を渡すとゲームオーバーとなる(→P.151)。

STEP 8 ロビーで会うベティに「強力洗剤」を売る

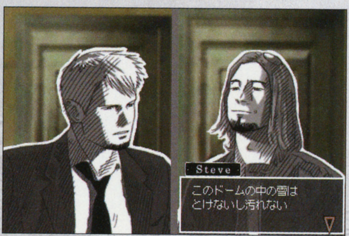
ロビーで、ベティと出会う。聞き流しマークをタッチ。ランドリー室へ行く。「探索」アイコンをタッチし、洗濯機をタッチ。洋服をタッチすると染みを発見。203号室のベティを訪ね、突っ込みマークをタッチ。「実はそうなんだ」を選ぶ。突っ込みマークをタッチ。「悩みを解決できるかもしれない」を選び、「強力洗剤」を渡そう。「強力漂白剤」ではゲームオーバーとなる(→P.152)。

STEP 9 206号室でマリーに「ドアの補助鍵」を売る

206号室へ行ってマリーを訪ねるが、気分が悪そう。ラッキーズ・カフェへ向かう。ニコールに1つの疑問を尋ねた後、再び206号室へ行ってマリーを呼ぶ。「防犯のことで悩んでいないか？」と聞き、突っ込みマークをタッチ。「不安なら、それを解消しよう」を選び、「ドアの補助鍵」を渡そう。「鍵付きのドアノブ」を渡すとセールス失敗となる。

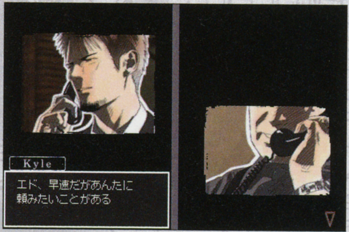
STEP 10 セールス成功の相手に「スノーグローブ」を売る

4人のうち2人のセールスに成功すると、エドに報告しようとカイルがつぶやく。スティーブ、ベティ、マリーの3人のうちで、セールスに成功した相手にアイテム「スノーグローブ」を売ることができる。誰に売るかで、小説の内容が変化する。スティーブは201号室、ベティはランドリー室、マリーは206号室にいる。ただし、エドに電話をしたあとでは売ることができない。



STEP 11 自分の部屋に戻ってエドに電話をかける

自室に戻り、電話をタッチしてエドに報告の電話をかける。エドの怒りは無事に解け、すぐにオフィスに来いと言われるが、カイルは例のオーダーを引き受けたので自宅で仕事をしたいと伝える。カイルは、エドに、探し物のオーダーを見つけることは、父の事件の真相に迫ることなのではないかと思うと告げる。エドは納得し、探し物を続けることを許してくれる。

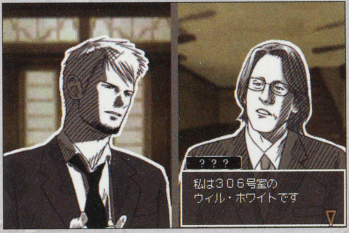


STEP 12 カフェでシドニィから「13年前のホテルの写真」をもらう

時刻が午後1時になる。カイルは、このアパートについてもう一度しっかり調べるか、過去をよく知る人物は…やっぱりマスターかとつぶやく。ラッキーズ・カフェに行って食事を終えると、シドニィが話しかけてくる。シドニィは、まだホテルの時代からここで働いていたと語る。どんなホテルだったか教えてほしいと頼むと、アイテム「13年前のホテルの写真」を渡してくれる。

STEP 13 ロビーで306号室のウィル・ホワイトと出会う

時刻が午後5時になる。カイルはぶらりと街に出る。映画を観た帰り道にふとアパートを見上げると、4階の窓に明かりがついている。アパートに入ると、知らない男と出くわす。男はカイルにあいさつし、306号室のウィル・ホワイトと名乗る。ウィルは、最近夜中に上の階から物音が聞こえることがあり、調査を依頼しているが、いまだに原因がわからないと話す。



STEP 14 4階の405号室の中でディランと話をする

階段を昇って4階へ行く。防火扉が開いているので、4階廊下・奥へ進むと、405号室の扉が開いていることに気づく。室内にはディランがいる。ディランに前日4階に来たかと聞かれ、404号室の鍵が開いていたから入ったと告げる。突っ込みマークが表示されるのでタッチ。選択肢では「何の犯人だ？」を選ぶ。ディランは、ホワイトの苦情の原因を捜していると説明する。

STEP 15 ディランに3つの疑問を問う

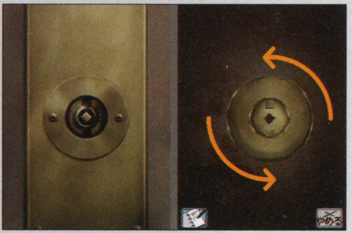
カイルは、ディランに3つの質問をする。「どんな文句を言われたんだ？」という問いには、ホワイトに真夜中に4階から大きな物音がして眠れなかったと言われたと語る。「どうして俺と話したかったんだ？」と尋ねると、刑事時代の話を聞いてみたくてと興味津々の様子。「どうしてレイバーは俺と話したいんだ？」と聞くと、あの人も刑事だったからだと説明する。

STEP 16 405号室で「外れたドアノブ」を拾う

騒音の原因は、フロアライトが倒れたためと判明。カイルは、ディランにこの部屋を見学してよいかと聞く。ディランが去ると同時に物音がしたので振り返ると、ドアのすぐ近くになにかが落ちている。ドレッサーの近くで「探索」アイコンをタッチし、ドレッサーの前に落ちている金属製のものをタッチすると大写しになる。タッチすると、アイテム「外れたドアノブ」を入手できる。

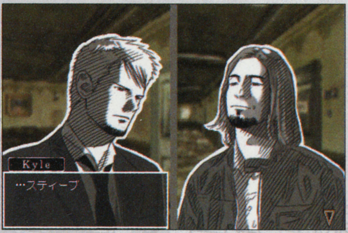
STEP 17 405号室から脱出する

405号室から出る方法は2とおりある。ひとつは、「外れたドアノブ」を使う方法。「カバン」アイコンをタッチしてアイテムを選び、「使用する」をタッチした後にノブをタッチしよう。はめこみ口に合わせて向きを調節し、ニンテンドーDSのフタを閉じればよい。もうひとつは、部屋の電気のスイッチをタッチし続ける方法だ。何度かON・OFFを繰り返すと、ディランが開けてくれる。



STEP 18 2階廊下でスティーブに話しかける

405号室を出たら階段へ向かう。階段を降りて2階へ進むと、廊下にスティーブが立っている。スティーブに話しかけると、妙ににやにやしている。突っ込みマークが表示され、タッチすると選択肢が現れる。その後の選択肢では、どちらを選んでも「何だ、その笑顔は？」が小説に反映される。スティーブは、カイルの部屋を訪ねてきたきれいなおねえさんを見たとうれしそう。

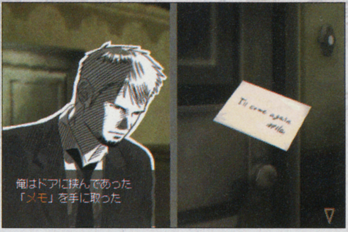


STEP 19 スティーブに1つの疑問を問う

スティーブに「どんな女だった？」と尋ねると、ブロンドのロングヘア。小柄でスレンダーな女の子だったと語る。いつ見たのかと聞くと、30分くらい前に、カイルの部屋のドアの前に立っていたとのこと。スティーブが話しかけようとしたら、女の子は逃げていったそうだ。スティーブはカイルの気持ちは気にも止めず、用があると言って去っていく。

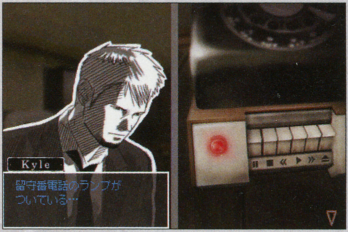
STEP 20 ドアにはさまっている「ミラのメモ」を入手する

カイルは、自分の部屋に入ろうとして「ドア」アイコンをタッチすると、ドアにメモがはさまっているのに気づく。メモをタッチし、アイテム「メモ」を手に入れよう。メモには、「また来ます。ミラ」と書かれている。カイルを訪ねてきたのはミラだったのだ。学校が冬休みに入ってカイルを訪ねてきたのだが、タイミングが合わず、再会は果たせなかった。



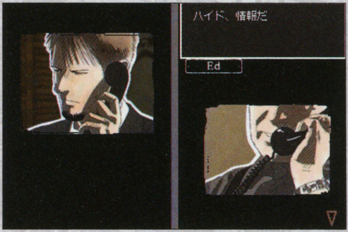
STEP 21 自分の部屋で留守番電話を聞く

自分の部屋に入り、電話をタッチしてかけようとすると、留守番電話が点灯しているのに気づく。右から3番目の再生ボタンを押そう。聞き覚えのある男の声だ。テープに吹きこまれた内容は、以下のとおり。レッドスターの届け先は、キャシー・マクベイン殺害の犯人。探し物の報酬の内容は、当日の午後7時、ラッキーズ・カフェのBテーブルの下を見ること。



STEP 22 電話でエドから報告を受ける

ポケベルが鳴ったので電話をかける。レイチェルがエドに代わる。エドは、父の再捜査について知り合いに聞いたと言う。市長候補ヒュー・スペックの肝入りで、ロス市警が犯罪組織の撲滅キャンペーンを始めるらしい。その犯罪組織はナイル。父親の事件にナイルがかかわっていると知り、驚くカイル。父の死体は死後2日ほどで発見され、別の場所で殺害されたことがわかった。



STEP 23 訪ねてきたフランクに「フランクのテープ」を返す

電話後に入口のほうへ歩くと、ブザーが鳴る。ドアを開くとフランクが立っており、テープを返してほしいと言う。「カバン」アイコンをタッチし、「フランクのテープ」を選んで「渡す」をタッチ。なぜこのテープを持っているのかと聞かれる。その後の選択肢は、どちらを選んでも「拾ったんだ」が小説に反映される。ランドリーで見つけたと言うと、フランクは信じない様子だ。

STEP 24 フランクに1つの疑問を問う

フランクは、自分が調べている事件にこれ以上興味を持つな、事件の関係者にかかわるなと怒る。「事件の関係者って、誰のことだ？」と問うと、あの事件の第一発見者の葬儀のときの写真だと説明し、フランクはアイテム「葬儀の写真」を差し出す。アパートの立ち退き前に捜査をしたい、だからじゃまをするな、その写真に写っている人物に近づくなと言い放つのだ。

STEP 25 フランクから「葬儀の写真」を受け取る

カイルは、フランクから「葬儀の写真」を受け取る。写真には、フランクのメッセージが込められているのだろうか。カイルは、フランクに、コンドルについて知っていることはないかと尋ねる。その話を聞き、フランクはさらに激高する。繰り返すように、これ以上自分の調べている事件に興味を持つなと告げ、カイルの部屋を出ていくのだった。

STEP 26 「葬儀の写真」に写っている人物を確認する

「カバン」アイコンをタッチし、フランクから手に入れた「葬儀の写真」を選んで「見る」をタッチすると、謎解き画面となる。写真をタッチすると、拡大される。上下左右の矢印をタッチしながら、マリーの左後ろ、木にもたれた男が画面に映るように動かす。男はレックスだった。マリーとレックスの2人が、13年前の事件にどう関係しているのかと、カイルは疑問を抱く。

STEP 27 2階廊下でベティに話しかける

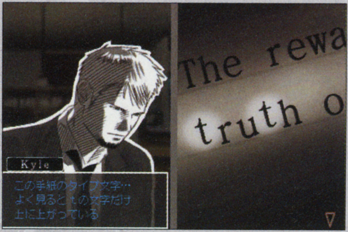
時刻が午後7時になる。夕食をとるためにラッキーズ・カフェに向かおうと廊下へ出ると、203号室から、ベティとレックスが仲よさそうに会話をしながら出てくる。廊下を進み、「会話」アイコンをタッチしてベティに話しかけよう。会話の中で、ベティの部屋から出ていった男について尋ねると、レックスっていうのと、簡単に教えてくれる。

STEP 28 ベティに1つの疑問を問う

ベティに「レックスとどういう関係なんだ？」と尋ねる。ベティの勤めている店に最近よく来る客とのこと。何度か一緒に飲み…おつきあい始めたってところと、説明してくれる。どんな人物か知っているのかと心配すると、男を見る目はあるからだまされはしないと楽天的だ。ベティは部屋に戻っていく。カイルは、レックスがどういうつもりでベティと…と疑問を抱く。

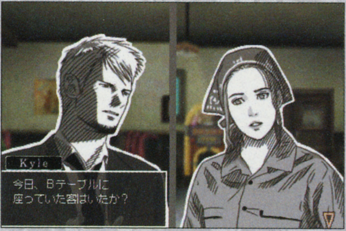
STEP 29 ラッキーズ・カフェで「オーダーの報酬の手紙」を入手

ラッキーズ・カフェに入り、指定されたBテーブルへ向かう。Bテーブルは左から2番目だ。テーブルの前で「探索」アイコンをタッチ。スライドバーを左へ移動すると、テーブルの下に紙が貼られているのを発見する。紙をタッチすると、アイテム「オーダーの報酬の手紙」を入手できる。手紙に目を通すと、カイルは、「t」の文字だけが上に位置していることに気づく。



STEP 30 ニコールに話しかけてテーブルに座っていた人物を聞く

カイルは、今日この席に座っていた人間が怪しいと考える。ラッキーズ・カフェの入口の近くにいるニコールの前に立ち、「会話」アイコンをタッチして話しかける。今日Bテーブルに座っていた客はいるかと尋ねると、シャルルとディランが座っていたことを教えてくれる。ほかには覚えていないというニコール。礼を言うと、ニコールは立ち去っていく。



STEP 31 305号室のシャルルを訪ねて1つの疑問を問う

305号室のシャルルを呼び出し、「今日、カフェに行ったか？」と尋ねる。Bテーブルに座ったと言う。封筒を貼ったかと問うと、知らないと言う。その後の選択肢では、「君に話を聞きたいだけだ」を選ぼう。内容は小説に反映される。「疑ってるよ」「嘘をつくな！」を選ぶとゲームオーバー(→P.152)。シャルルが座る前にだれか座っていたかと問うと、ディランだと語る。

STEP 32 304号室を訪ねると306号室のウィルが話しかけてくる

304号室の前で「ドア」アイコンをタッチすると、306号室からウィルが出てきて話しかけてくる。ウィルは、ディランには気をつけたほうがよいと忠告する。彼は他人のプライバシーに興味を持ちすぎると。パトリス夫人にアパートのメンテナンスを頼まれていることを利用し、住人の行動を監視しているという…。それだけを言うと、ウィルは階段を降りていく。

STEP 33 部屋から出てきたディランと言い争いをする

ウィルが去ると、304号室からディランが出てきて、ウィルと何を話したかと聞いてくる。カイルは、逆に、また立ち聞きしていたなとディランを叱り、その訳を話せと問い詰める。すると、ディランは怒って部屋に戻ってしまい、呼び出そうとしても出てこない。フランクが、うるさいと文句を言いに現れる。ディランに用があるのだと話すと、中からディランが出てくる。

STEP 34 304号室に入ってディランに話しかける

ディランは、しぶしぶカイルを部屋に招き入れる。ディランの前で「会話」アイコンをタッチして話しかけよう。なぜ急に出てきたかと尋ねると、元刑事のフランクに詮索されたくないからと答える。刑事という言葉がよく出るのは、ただの警察おたくだからかと問うと、ディランはそうだと答える。アパートの住人について詮索しているのも、単に興味があるからだと説明する。

STEP 35 ディランに1つの疑問を問う

ディランに「今日、カフェに行っただろう？」と尋ねると、手紙のことは知っていると認めるが、仕掛けてはいないと断言。それよりあれは何かと、しつこく聞かれる。突っ込みマークが表示されるが、ここは聞き流そう。差出人不明の手紙がディランからでないとわかったので、もうよいと伝えるとびっくりするディラン。ディランは、あなたも脅迫されているのかと聞いてくる。

STEP 36 ディランをさらに追及する

「誰が脅迫されているんだ？」「どうして脅迫されていることを知っていた？」と追及すると、パトリス夫人に脅迫電話がかかってきたところを見たと話す。その後の選択肢では「知られると何かまずいことでもあるのか？」を選ぼう。誤るとゲームオーバーだ（→P.152）。「どんな秘密を知っているんだ？」と問うと、カイルに届いた手紙の情報と交換で、夫人の過去を教えると言う。

CHAPTER 6

正解進行チャート

DECEMBER 23, 1980

STEP 1	テレビの音で目が覚める	➔P.77
STEP 2	ロビーでパトリス夫人に話しかけられる	➔P.77
	選択肢「あれから何かトラブルがありましたか？」を選ぶ ➔ GAME OVER 23	➔P.152
STEP 3	ロビーの自動販売機でジュースを買う	➔P.77
STEP 4	キャンペーンの「当たりの王冠」を入手する※1	➔P.77
STEP 5	2階廊下でスティーブに話しかけられる	➔P.78
STEP 6	自分の部屋でレイチェルに電話をかける	➔P.78
STEP 7	ラジオでスティーブの曲を聴く	➔P.78
STEP 8	カフェでシャルルとニコールに話しかけられる	➔P.78
STEP 9	壁に貼られた懸賞の当選結果を確認する	➔P.79
STEP 10	シドニィに話しかけて「当たりの王冠」を渡す※2	➔P.79
STEP 11	「応募券の半券」を渡して「1000ドルの小切手」を得る	➔P.79
STEP 12	ニコールから相談を持ちかけられる	➔P.79
STEP 13	カウンターにいるシドニィに話しかける	➔P.80
	➔ GAME OVER 24	➔P.153
	▽ 聞き流し	
STEP 14	シドニィに1つの疑問を問う	➔P.80
STEP 15	ニコールから「メープルバターのビン」を預かる	➔P.80

※1……「当たりの王冠」は、「25セントコイン」を入手すれば手に入れられるが、この場面では100%の確率で入手できる。
※2……「当たりの王冠」は、CHAPTER7でパトリス夫人に渡すこともできる。

STEP 16	「メープルバターのビン」を開ける	➔P.80	
STEP 17	ニコールに話しかけて悩みを聞く	➔P.81	
STEP 18	2階廊下でベティの部屋から出てきたマリーに会う	➔P.81	
STEP 19	マリーに1つの疑問を問う	➔P.81	
STEP 20	203号室のベティを訪ねてマリーのことを聞く	➔P.81	
STEP 21	ベティに1つの疑問を問う	➔P.82	
STEP 22	自分の部屋でレイチェルに電話をかける	➔P.82	
STEP 23	訪ねてきたベティから話を聞く	➔P.82	
STEP 24	ベティに3つの疑問を問う	➔P.82	GAME OVER 25 ➔P.153
STEP 25	304号室のディランを訪ねてルーペの借用を頼む	➔P.83	
	選択肢「鉱石が見たいんだ」を選ぶ		GAME OVER 26 ➔P.153
STEP 26	ディランに話しかけてルーペを見つける	➔P.83	
STEP 27	ルーペを使って「指輪」を調べる	➔P.83	
STEP 28	さらに「指輪」を調べて台座の模様を確認する	➔P.83	
STEP 29	ディランに1つの疑問を問う	➔P.84	
STEP 30	4階の406号室でディランに鍵を開けてもらう	➔P.84	
STEP 31	406号室を捜索してコンドルの絵を見つける	➔P.84	
STEP 32	406号室を捜索して「古いアルバム」を入手する	➔P.84	
STEP 33	203号室を訪れてベティに話しかける	➔P.85	
STEP 34	2階廊下にいるシャルルに話しかける	➔P.85	
STEP 35	シャルルに3つの疑問を問う	➔P.85	
STEP 36	シャルルから「205号室のスペアキー」を借りる	➔P.85	
STEP 37	205号室でタイプライターと「白い紙の束」を発見する	➔P.86	
STEP 38	タイプライターで文字を打ってみる	➔P.86	

P.76へ

P.75から

STEP 39 203号室を訪れてベティに話しかける ➔P.86

突っ込み

選択肢「あの男に頼まれたからだろう？」を選ぶ

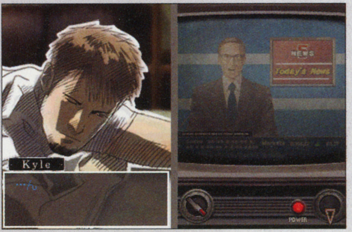
聞き流し

STEP 40 ベティを追及する ➔P.86 → GAME OVER 27 ➔P.153

CHAPTER6を振り返る

STEP 1 テレビの音で目が覚める

カイルは、テレビの音で目が覚める。テレビは、以下のように伝える。――60年代に連続した宝石強盗について お伝えします。事件の裏に窃盗団の存在や売買ルートがあったことは紛れもない事実ですが、13年前、その組織は忽然と姿を消したのです…。ロス市警では、ここ最近連続する宝石強盗事件との関連性も含め、引き続き捜査を続けるとのことです。



STEP 2 ロビーでパトリス夫人に話しかけられる

部屋を出てカフェに向かう。エレベータが開き、パトリス夫人が降りてきてカイルに話しかける。今日からエレベータを使えるようになったのだという。その後の選択肢では、「あれから何かトラブルがありましたか？」を選ぼう。「もしかしてトラブルって、脅迫ですか？」「ディランから聞きました」を選ぶと、ゲームオーバーとなってしまう(→P.152)。

STEP 3 ロビーの自動販売機でジュースを買う

ロビーの前の自動販売機前で「探索」アイコンをタッチし、自動販売機をタッチ。「カバン」アイコンをタッチして「25セントコイン」を選び、「使用する」をタッチした後に自動販売機をタッチする。コインをタッチすると、コインが販売機に入る。スライドバーを右へ動かし、数種類あるうちから1つを選んでボタンをタッチする。どのジュースを買ったかが、小説に反映される。

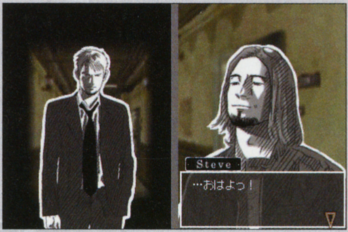
STEP 4 キャンペーンの「当たりの王冠」を入手する

ボタンを押すとジュースが出てくる。カイルは、その場でジュースを飲み干す。そのあと王冠の裏を見ると、なんと当たりだった。アイテム「当たりの王冠」を手に入れる。ちなみに、このシーンでは必ず当たりが出る。他のCHAPTERでは25%の確率なので、この場面で必ずジュースを買うようにしよう。

CHAPTER 6 December 23, 1980

STEP 5 2階廊下でスティーブに話しかけられる

少し移動するとポケベルが鳴る。階段を昇って部屋に戻り、扉の前に着いたところでスティーブが廊下に出てくる。カイルが、前日の酒とスティーブの歌のせいで二日酔いだと話しかけると、スティーブは歌を聴いてくれたのでいつもより気持ちよかったと満足そう。午前11時からラジオで放送される「ロックン・ソウル」という番組で、スティーブの曲が流されるという。



STEP 6 自分の部屋でレイチェルに電話をかける

自分の部屋に戻り、電話をタッチしてレイチェルに電話する。レイチェルの用件は、コンドルについての情報だ。ホテル・ケイプウェストは、創業当時から、コンドルをデザインしたマークをシンボルとして使っていたとのこと。また、エドがフランクについて面識がないと言ったのは、嘘ではないかと語る。最後に、翌日ミラを交えて一緒に食事をしないかと誘われる。

STEP 7 ラジオでスティーブの曲を聴く

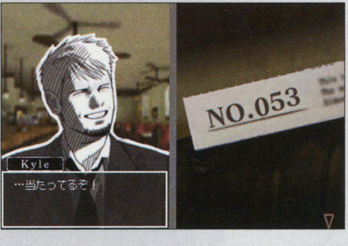
時刻が午前11時になる。部屋の右下のラジオのあたりで「探索」アイコンをタッチし、ラジオをタッチする。もう一度ラジオをタッチし、POWERスイッチを右へスライドしてONにしよう。さらに、TUNINGのつまみを右に回し、上から3番目の矢印に合わせると、スティーブの曲が聞こえてくる。スティーブが、前夜なんとしてもレコードを出すと言っていたことを思い出す。

STEP 8 カフェでシャルルとニコールに話しかけられる

時刻が午後12時になる。部屋を出て階段を降り、ロビーへ行ってラッキーズ・カフェに向かう。入口に近づくと、カフェからシャルルが出てくる。シャルルは、懸賞にはずれたことを残念がっている。カフェに入ると、ニコールが話しかけてくる。コーヒーを頼んだ後に懸賞のことを尋ねると、当選結果が壁に貼り出されていると教えてくれる。

STEP 9 壁に貼られた懸賞の当選結果を確認する

「応募券の半券」を持っている場合は、ラッキーズ・カフェの左側の壁で「探索」アイコンをタッチし、壁を大写しにする。当選結果の貼り紙をタッチして読む。当選番号はNO.053だ。貼り紙をタッチすると、カイルの番号が当たっていることがわかる。ここで、シドニィにアイテム「応募券の半券」を渡すことになるが、その前に「当たりの王冠」を渡すと、特別なアイテムをもらえる。



STEP 10 シドニィに話しかけて「当たりの王冠」を渡す

ラッキーズ・カフェのカウンターに行き、「会話」アイコンをタッチして、シドニィに話しかける。「カバン」アイコンをタッチして「当たりの王冠」を渡すと、アイテム「ピンキーラビットランド」をもらえる。前項でも触れたが、「応募券の半券」を渡す前に「当たりの王冠」を渡すことが肝要だ。なお、「当たりの王冠」はCHAPTER7でパトリス夫人に渡してもよい。

STEP 11 「応募券の半券」を渡して「1000ドルの小切手」を得る

続けて「カバン」アイコンをタッチし、「応募券の半券」を選んで「渡す」をタッチする。応募券の半券が当たりであることを確認したシドニィは、あんたラッキーだなと言い、アイテム「1000ドルの小切手」を手渡してくれる。このあと「1000ドルの小切手」をアパートの住人にプレゼントすることになるが、誰に渡すかで小説の内容が異なってくる(→P.87)。

STEP 12 ニコールから相談を持ちかけられる

ラッキーズ・カフェでお気に入りの席に座ると、ニコールがコーヒーを持ってくる。ニコールは、カイルに、相談に乗ってほしいことがあると話しかけてくる。あとで父親に気づかれないように厨房に来てほしい…と言い残すと、ニコールは去っていく。いつも明るいニコールの相談とは何だろうかと、カイルは疑問を抱く。

STEP 13 カウンターにいるシドニィに話しかける

カウンターにいるシドニィに話しかけよう。話しかける前に、厨房へ行ってニコールに声をかけると、ゲームオーバーとなってしまうので注意すること(→P. 153)。シドニィは、なにかをド忘れしたといって考えこんでいる。すると、突然思い出したように、あっ…と叫ぶ。突っ込みマークが表示されるが、ここは聞き流そう。シドニィは、あのことを忘れていたと言って思い出す。

STEP 14 シドニィに1つの疑問を問う

「何を忘れていたんだ？」と問うと、シドニィは明るく答える。火曜日は、自分がトイレ掃除の当番なので、ちょっとトイレ掃除に行くと言って、シドニィはカウンターを去っていく。シドニィがいなくなったので、ニコールの相談に乗るチャンスが訪れる。

STEP 15 ニコールから「メープルバターのビン」を預かる

ニコールの相談に乗るために、ラッキーズ・カフェの左上にある厨房の扉の前で、「ドア」アイコンをタッチして中に入る。厨房の中央にいる、ニコールに話しかけよう。ニコールは、相談の前にお願いがあると意外なことを口にする。材料のバターのビンが開かないので、よかったらフタを開けてほしいと頼んでくるのだ。ここで、アイテム「メープルバターのビン」を渡される。

STEP 16 「メープルバターのビン」を開ける

「メープルバターのビン」が大写しになり、謎解き画面となる。フタを開ける方法は2つ。ひとつは、マイクに向かって声を出しつつ、ビンのフタを右方向へスライドする方法。もうひとつは、アイテムの「輪ゴム」を使い、ビンのフタを右へスライドする方法だ。「輪ゴム」は、厨房の左上の棚の下段に置かれたガラス瓶の中にある。

STEP 17 ニコールに話しかけて悩みを聞く

カイルは、ニコールに相談ごとは何かと尋ねる。それはシドニィのことだった。父親に今好きな人がいるのではないかと思って…と、不安げなニコール。カイルは、近いうちにチャンスを見つけてシドニィに聞いてみると、ニコールに約束する。厨房から出てカフェの店内に戻ると、シドニィがトイレ掃除から戻ってくる。相談ごとは、ばれずにすんだようだ。

STEP 18 2階廊下でベティの部屋から出てきたマリーに会う

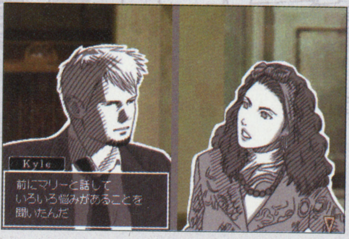
時刻は午後2時。ラッキーズ・カフェから出て、自分の部屋に向かう。2階の廊下で、ベティの部屋から出てきたマリーと会う。ため息をつくマリー。表示された突っ込みマークをタッチすると、小説の内容に影響がある。その後の選択肢では、どちらを選んでも「ベティとそんな仲だったか？」が、小説に反映される。マリーは、ちょっとベティに相談があって…と答える。

STEP 19 マリーに1つの疑問を問う

カイルは、マリーに「何を相談したんだ？」と尋ねる。マリーは、女同士の話だと言う。ベティがアクセサリーショップの店員なので、相談したいことがあったのだと答える。ハイドさんに相談するようなことじゃないと言うと、マリーは自分の部屋に戻っていく。マリーのため息の理由は、わからずじまいだ。カイルは、気になるので、ベティに聞いてみることにする。

STEP 20 203号室のベティを訪ねてマリーのことを聞く

203号室の前で「ドア」アイコンをタッチし、ドアをノックしてベティを呼ぶ。カイルは、ベティに、マリーが何の用で部屋を訪ねたのかと聞くが、逆に、なぜマリーのことが気になるのかと、疑問に思われてしまう。カイルが、マリーのいろいろな相談に乗ったと訳を話すと、ベティは、マリーがカイルにもお金のことを相談しているのかと尋ねてくる。

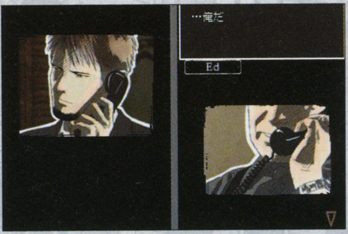


STEP 21 ベティに1つの疑問を問う

カイルは、「マリーは金のことを相談してきたのか？」と尋ねるが、ベティは、マリーに口止めされているから言えないと、きっぱり断る。それだけを言うと、ベティは自分の部屋へ戻っていく。

STEP 22 自分の部屋でレイチェルに電話をかける

部屋に戻り、電話をタッチしてレイチェルに電話する。エドに電話を代わる。エドは、フランク・レイバーと13年前の事件について語る。フランクは、市警の内務調査で告発された経歴があり、その後、捜査の第一線からはずされていた。13年前の事件では、支配人の妻のキャシーが青酸カリ入りのワインを飲んで息絶えていた。しかし、事件はその後未解決のままとのことだ。



STEP 23 訪ねてきたベティから話を聞く

入口のほうへ歩くとブザーが鳴る。やってきたのはベティ。マリーのことを、やはり聞いてほしいと言う。ベティは、マリーから500ドルで指輪を買ったとのこと。しかし、あまりにも安いので、指輪は偽物かもしれないと不安に思っている。ベティは、カイルに、指輪を見てほしいと差し出す。そして、カイルでわからなければ、ディランに相談しようかとつぶやく。

STEP 24 ベティに3つの疑問を問う

ここで重要なのは、「どうしてディランが調べてくれるんだ？」の項目だ。ベティは、ディランが宝石に詳しく、鑑定用のルーペを持っているからだと言う。疑問を問い終えたら、304号室のディランの部屋へ向かおう。なお、ディランに会う前にマリーを訪ね、選択肢で「どうしてベティに指輪を売ったんだ？」を選ぶと、ゲームオーバーとなる(→P.153)。

STEP 25 304号室のディランを訪ねてルーペの借用を頼む

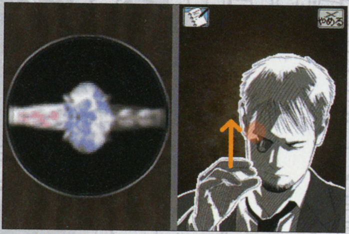
304号室へ行ってディランを呼ぶ。カイルは、ディランに、ルーペを貸してくれないかと頼む。その後の選択肢では「鉱石が見たいんだ」を選択。「宝石が見たいんだ」「ベティから預かったんだ」を選ぶと、ゲームオーバーとなってしまう(→P.153)。カイルが、マンハッタンにいたときに自然史博物館に足を運ぶ機会があったと作り話をすると、ディランは、部屋の中に入れてくれる。

STEP 26 ディランに話しかけてルーペを見つける

ディランの部屋の右下にある机の前で「探索」アイコンをタッチし、机を大写しにする。机の上にある開いたノートをタッチすると、さらに大写しとなり、ルーペが見えるのでこれをタッチしよう。ディランに、ルーペは鉱石専用かと尋ねると、宝石用のルーペであることを教えてくれる。ルーペを使ってみてよいかと聞くと、ディランは快諾する。

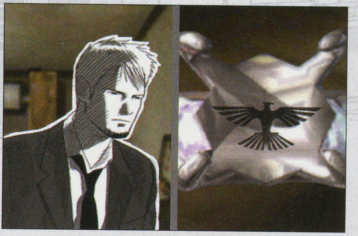
STEP 27 ルーペを使って「指輪」を調べる

再度机の上を調べ、ルーペを大写しにする。「カバン」アイコンをタッチし、「指輪」を選んで「使用する」をタッチした後に、ルーペをタッチしよう。謎解き画面となる。左画面に、ルーペからのぞいた状態の指輪が表示される。ピントが合うように、カイルの手をタッチして上にスライドしよう。ピントが合うとクリアだ。ダイヤの中には、なにかのマークが見える。



STEP 28 さらに「指輪」を調べて台座の模様を確認する

カイルは、もしかして台座になにか描かれているのかとつぶやく。右画面に映し出された指輪のダイヤの部分をタッチすると、石がはずれ、台座に記されたコンドルのマークが露わになる。ルーペをもとの場所に戻したとき、カイルは、ディランのノートに、指輪と同じコンドルの文様が描かれていることに気づく。



STEP 29 ディランに1つの疑問を問う

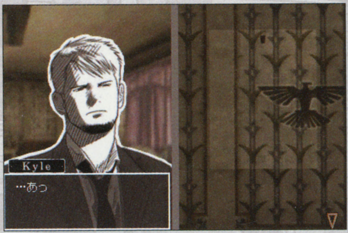
ノートに描かれた文様についてディランに尋ねると、コンドルだと答える。4階で見た絵をまねして描いただけだと言う。「4階でどんな絵を見たんだ？」と問うと、ディランは、コンドルの絵が飾られている部屋があり、それをまねしただけと説明する。カイルは、ディランに礼を言って部屋から出る。そして、さまざまな案件の共通項であるコンドルについて興味を抱く。

STEP 30 4階の406号室でディランに鍵を開けてもらう

時刻が午後3時になる。階段を昇って4階へ行く。防火扉の前で、「ドア」アイコンをタッチして中に入る。406号室の前で「ドア」アイコンをタッチしてノブをタッチするが、鍵がかかっていて入れない。すると、後ろからディランがやってくる。コンドルの絵が見たいのだろうと言い、鍵を開けてくれる。ディランは、この部屋にコンドルの絵があることを教えると去っていく。

STEP 31 406号室を捜索してコンドルの絵を見つける

406号室の左下で「探索」アイコンをタッチすると、大写しになる。壁にかけられたホテルの外観写真の額縁をタッチすると、さら大写しとなる。斜めになった額縁の右脇に見える黒い模様をタッチした後に、額縁をタッチすると謎解き画面となる。額縁をタッチし、上から左へスライドすると額縁が壁からはずれ、壁の模様が見えるようになる。壁の模様はコンドルの絵だった。



STEP 32 406号室を捜索して「古いアルバム」を入手する

「探索」アイコンをタッチし、部屋の左側にあるテーブルの上に置かれた赤い表紙の本をタッチする。本は、星のマークのついた革表紙のアルバムだった。カイルは、アイテム「古いアルバム」を入手する。次は部屋の下、ベッドの左側にある家具の前で「探索」アイコンをタッチしよう。金庫があるが、開けることはできない。金庫が開かないことを確認したら、406号室を出る。

STEP 33 203号室を訪れてベティに話しかける

2階へ戻って203号室へ行き、ベティを呼ぶ。指輪を調べたと伝えると、部屋の中に入れてくれる。カイルは、ダイヤが本物かどうかの鑑定は難しいが、マリーから指輪の由来を聞いていないかと尋ねる。何も知らないと答えるベティ。カイルは、ベティに、あの指輪はマリーに返すほうがよいと忠告する。ベティは、了解して、カイルからマリーへ返してほしいと頼んでくる。

STEP 34 2階廊下にいるシャルルに話しかける

ベティの部屋から廊下に出ると、205号室の前にシャルルが立っている。話しかけると、ベティの部屋にいたのはハイドさんだったのかと意外そうに言う。そして、シャルルは、てっきりあの人だと思っていたとつぶやく。シャルルは、先刻ベティの部屋まで、貸していた鍵を受け取りにいったのだと語る。

STEP 35 シャルルに3つの疑問を問う

シャルルに「誰が来ていたと思ったんだ？」と問うと、ベティの新しい恋人だと答える。少々悪そうな人で、このアパートの住人ではないと言う。「何の鍵を貸していたんだ？」と尋ねると、205号室の鍵だとのこと。「どうしてベティにスペアキーを貸していた？」という疑問には、そもそも、ベティの彼が貸してほしいと言い出したのだと、意外なことを口にする。

STEP 36 シャルルから「205号室のスペアキー」を借りる

カイルは、自分にも貸してくれないかと頼み、しぶるシャルルから205号室の鍵を借りる。これで、アイテム「205号室のスペアキー」を手に入れ、ベティとその恋人のレックスが、205号室で何をしていたのかを調べることができる。カイルに鍵を渡したシャルルは、自分の部屋へと戻っていく。

STEP 37　205号室でタイプライターと「白い紙の束」を発見する

「205号室のスペアキー」を使って室内へ。部屋の左上にあるクロゼットの前で「探索」アイコンをタッチ。棚の上にある黒いものをタッチすると、大写しになるので再度タッチ。タイプライターだ。タイプライターをさらにタッチすると、紙がないことに気づく。木製の棚をタッチしよう。右端の引き出しをタッチして中の紙をタッチすると、アイテム「白い紙の束」を入手できる。

STEP 38　タイプライターで文字を打ってみる

再びタイプライターをタッチし、大写しにする。「カバン」アイコンをタッチして「白い紙の束」を選び、「使用する」をタッチした後にタイプライターをタッチすると、謎解き画面になる。タイプライターは、「CAP」ボタンが押されていて大文字になっている。まずは、「CAP」ボタンを押して小文字にする。それから「t」の文字とそれ以外のなにかの文字を打つと、クリアになる。

STEP 39　203号室を訪れてベティに話しかける

カイルが受け取った手紙は、このタイプライターで打たれたものに間違いない。部屋から出て203号室へ行き、ベティに話しかける。205号室の鍵を借りた理由を聞いても、ただ部屋を見たかっただけとしか答えない。突っ込みマークが表示されるのでタッチ。その後の選択肢では、「あの男に頼まれたからだろう？」を選ぶ。そのあとの突っ込みマークは聞き流そう。

STEP 40　ベティを追及する

ベティに、これまでの疑問を追及する。途中の選択肢では「マリーのことか？」「2階の人の出入りか？」を選ぼう。間違えると、ゲームオーバーとなる(→P.153)。追及が終わると、ベティは、レックスのためにシャルルから鍵を借りたと告白する。ベティは、あの部屋には入らなかった。だから、レックスが205号室で何をしたかと聞かれても答えられないと、力なく答えるのだ。

COLUMN 1

「1000ドルの小切手」をいろいろな人に渡してみよう

3人の相手に渡せるチャンスがある

CHAPTER6まで進むと、下記の条件を満たすことで「1000ドルの小切手」を入手できる（→P.79）。家賃を払うのにも苦労しているカイルだが、残念ながらカイル自身が使うことはできない。「1000ドルの小切手」は、ケイプウェスト・アパートメントの住人3人のうちの、だれかに渡すことになる。誰に渡すかによって、小説の内容が変化する。

入手方法　クロスワードパズルを解いて懸賞に応募する

CHAPTER3でシドニィから「クイズの応募用紙」をもらったら、クロスワードパズルを解こう。解き方のヒントは、P.48を参照してほしい。正解の応募用紙をシドニィに渡すと、「応募券の半券」をもらえる。そのままCHAPTER6まで進めると、「1000ドルの小切手」を入手できる（→P.79）。

1　CHAPTER3でクロスワードパズルを解く。

2　シドニィから「応募券の半券」をもらう。

3　CHAPTER6で当選発表を確認する。

相手の反応　3人の中から好きな相手を選んで渡そう

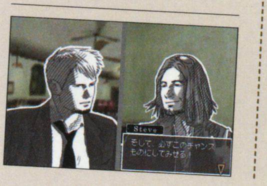
「1000ドルの小切手」は、CHAPTER7でスティーブとシドニィ、CHAPTER9でマリーの順で渡せるチャンスがある。スティーブとシドニィの場合は、会話の途中で渡すかどうかの選択肢が出現する。マリーの場合は、持っていると必ず渡すことになる。

渡す相手　①スティーブ

デモテープを作る金がないと言うスティーブ。渡すと、必ずチャンスをものにすると約束する。

渡す章　CHAPTER 7

条件　・選択肢「1000ドルあれば足りるか？」を選ぶ。



渡す相手　②シドニィ

1本1000ドルのブランデーを飲ませてくれる。渡すと、今日はカイルのおごりだと喜んでくれる。

渡す章　CHAPTER 7

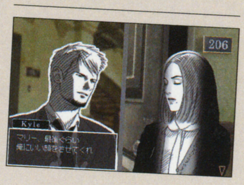
条件　・スティーブに渡してない。
・選択肢「そのボトルを1本入れてくれ」を選ぶ。

渡す相手　③マリー

逃亡生活をすることに決めたマリーに渡すと、遠慮しながらも受け取ってくれる。

渡す章　CHAPTER 9

条件　・スティーブとシドニィに渡してない。



CHAPTER 7

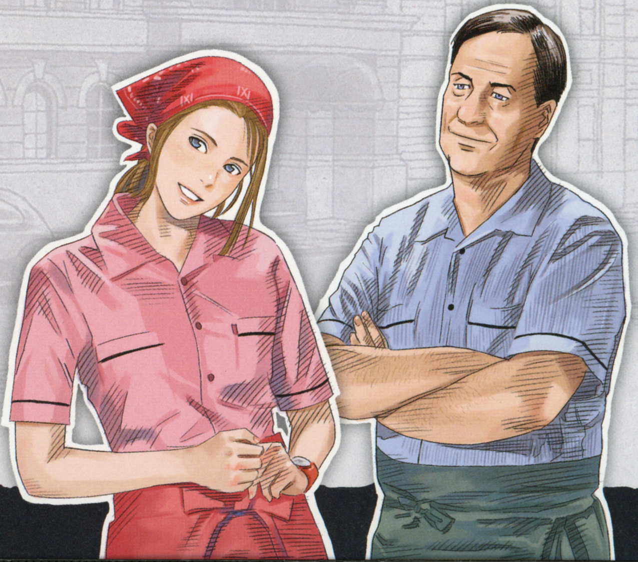
正解進行チャート

DECEMBER 24, 1980

STEP 1	訪ねてきたミラに話しかける	➔P.90
STEP 2	ジニーからの電話に出る	➔P.90
STEP 3	ミラに話しかけてプレゼントをもらう	➔P.90
STEP 4	ミラへのプレゼントとしてミラの似顔絵を描く	➔P.90
STEP 5	2階廊下でシャルルに「205号室のスペアキー」を返す	➔P.91
STEP 6	エレベータで屋上へ昇る	➔P.91
STEP 7	灯台のモニュメント前にいるミラに話しかける	➔P.91
STEP 8	屋上の右側へ移動したミラに話しかける	➔P.91
STEP 9	乗ったエレベータが止まってしまう	➔P.92
STEP 10	閉じこめられたエレベータの中から助けを呼ぶ	➔P.92
STEP 11	ミラに別れを告げる	➔P.92
STEP 12	スティーブから「パトリス夫人宛ての小包」を預かる	➔P.92
STEP 13	パトリス夫人に小包を届ける	➔P.93
STEP 14	パトリス夫人のかわりに小包を開ける	➔P.93
STEP 15	パトリス夫人に2つの疑問を問う	➔P.93
	突っ込み 選択肢「馬鹿にするな」を選ぶ	
STEP 16	自分の部屋でレイチェルに電話をかける	➔P.93
STEP 17	ジニーからの小包が届く	➔P.94
STEP 18	小包を開けて中身を確認する	➔P.94

STEP	内容	ページ
STEP 19	スティーブが訪ねてきて飲みに誘われる	➔P.94
STEP 20	ラッキーズ・カフェでニコールに話しかけられる	➔P.94
STEP 21	ラッキーズ・カフェでシドニィに話しかけられる	➔P.95
▽ 聞き流し※	➔ GAME OVER 28	➔P.153
STEP 22	シドニィに1つの疑問を問う	➔P.95
STEP 23	ジュークボックスで好きなBGMを選ぶ	➔P.95
STEP 24	やってきたスティーブに話しかける	➔P.95
STEP 25	ビリヤード場でスティーブとブレイクショット対決をする	➔P.96
STEP 26	ビリヤード場でシドニィとブレイクショット対決をする	➔P.96
STEP 27	ビリヤード場でニコールとブレイクショット対決をする	➔P.96
STEP 28	カウンターにいるウィルに話しかけられる	➔P.96
STEP 29	デートに出かけるベティとスティーブを見送る	➔P.97
STEP 30	食事のあとでシドニィに話しかける	➔P.97
STEP 31	シドニィから「シドニィのレコード」を借りる	➔P.97
STEP 32	自分の部屋で「シドニィのレコード」をかける	➔P.97

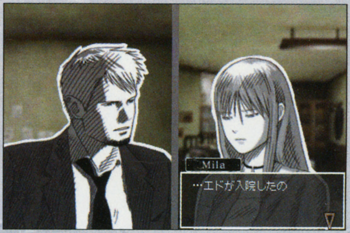
CHAPTER7を振り返る



※……突っ込みマークをタッチして、選択肢「何がおかしいんだ?」を選んでも、物語は進行する。

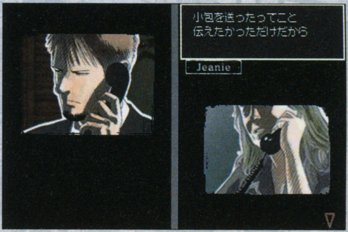
STEP 1 訪ねてきたミラに話しかける

目覚めたあと、レイチェルとミラのために買い物をしようと街へ出かけるカイル。結局何も買わずに部屋へ戻ってきたところで、部屋のブザーが鳴る。「ドア」アイコンをタッチして出ると、訪ねてきたのはミラだった。部屋に入ってきたミラに話しかけると、レイチェルが今晩の食事に行けなくなったと伝えてくる。エドが発作を起こし、入院したというのだ。



STEP 2 ジニーからの電話に出る

ミラからエドの話を聞いているときに、部屋の電話が鳴る。レイチェルからと思ってミラが電話に出るが、相手は母親のジニーだった。電話に出ると、ジニーは、カイルにクリスマスプレゼントを贈ったと伝える。これまでこんなことをしたことはなかったが、カイルが父と同じ歳になったクリスマスだから特別にとのこと。ジニーは、メリークリスマスと言って電話を切る。

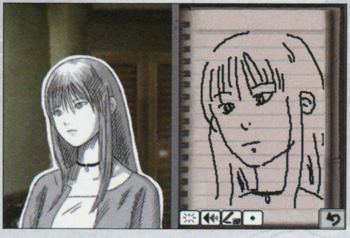


STEP 3 ミラに話しかけてプレゼントをもらう

カイルはミラに話しかけ、自分の家族のことを教える。そして、ミラの過去と、1年前にホテル・ダスクで一緒に過ごしたクリスマスのことを思い出す。そのあと、ミラは、レイチェルから預かったプレゼントのワインを渡してくれる。カイル好みのワインだった。シアトルで美術学校に通うミラからは、カイルの姿を描いた絵をプレゼントしてもらえる。

STEP 4 ミラへのプレゼントとしてミラの似顔絵を描く

カイルは、ミラにプレゼントの用意がないことを伝える。すると、ミラは、カイルに自分の絵を描いてほしいと頼んでくる。手帳に似顔絵を描くことになった。「手帳」アイコンをタッチし、左画面に表示されるミラを参考に似顔絵を描こう。描き終えたら「戻る」アイコンをタッチ。絵を渡すと、ミラはとびきりの笑顔を見せてくれる。ここで描いた絵は、小説の挿し絵になる。



STEP 5　2階廊下でシャルルに「205号室のスペアキー」を返す

アパートメントの屋上にある灯台が見たいと言うミラの希望で、一緒に部屋から出ることになる。廊下に出たところで、シャルルが話しかけてくる。ミラに先に行くように伝えた後、シャルルがキーを返してほしいと頼んでくる。「カバン」アイコンをタッチして「205号室のスペアキー」を選び、「渡す」をタッチしよう。キーを返すと、シャルルは去っていく。

STEP 6　エレベータで屋上へ昇る

ミラを追って屋上へ昇るために、エレベータ前へ行こう。ちなみに、階段で屋上に昇ることはできない。エレベータの前で「ドア」アイコンをタッチし、扉の左側にあるスイッチをタッチすると、エレベータの扉が開く。中に入ったら、扉に向かって「探索」アイコンをタッチしよう。エレベータの操作パネルが大写しになるはず。「R」をタッチして屋上へ昇ろう。

STEP 7　灯台のモニュメント前にいるミラに話しかける

屋上の左側に、灯台のモニュメントがある。その前に立つミラに話しかけよう。ミラは、近くで見ると思っていたよりモニュメントが小さいと言う。カイルは、自分も初めて見たときに同じように感じたことを思い出す。ミラに、なぜここに灯台があるのか、建物の名前の由来とともに教えた後に、カイルは、ミラが人生に悩んだときは、必ず暗闇から救い出すと約束する。

STEP 8　屋上の右側へ移動したミラに話しかける

ミラに屋上の反対側から街が見えることを伝えると、ミラは移動していく。追いかけて話しかけよう。そこで、カイルは、アパートメントから立ち退かねばならず、まもなく建物も取り壊されることを伝える。灯台が壊されると聞き、残念そうな顔を見せるミラ。寒くなってきたと言うミラを下まで送るために、一緒にエレベータへと向かうことになる。

STEP 9 乗ったエレベータが止まってしまう

エレベータの前で「ドア」アイコンをタッチし、扉の左側にあるスイッチをタッチする。扉が開いたら乗りこもう。扉のほうを向いた状態で「探索」アイコンをタッチし、操作パネルを大写しにしたら、「1」「2」「3」のいずれかのボタンをタッチしよう。エレベータは動き出すが、なぜか途中で突然止まってしまい、カイルとミラは閉じこめられてしまう。

STEP 10 閉じこめられたエレベータの中から助けを呼ぶ

「探索」アイコンをタッチして操作パネルのボタンをタッチすると、反応がないことがわかる。閉ざされたエレベータから助けを呼ぶ方法は2とおりある。エレベータの扉を5回タッチするのを2回繰り返すか、マイクに向かって声を出しながら扉を2回タッチするのを2回繰り返すかだ。

STEP 11 ミラに別れを告げる

ロビーにいて、カイルの助けを求める物音に気づいたディランのおかげで、カイルとミラは無事に1階に到着する。ディランは、メンテナンスが終わったばかりなのに申し訳ないとあやまってくる。このことはパトリス夫人には黙っていてほしいと頼み、去っていく。なお、ミラとは、ここで別れることになる。今度はレイチェルも一緒にと言うと、玄関から外へと出ていく。

STEP 12 スティーブから「パトリス夫人宛ての小包」を預かる

2階へ戻るために階段へ向かったところで、玄関からスティーブがやってくる。スティーブに話しかけると、郵便配達員から預かった小包をパトリス夫人に届けてくれないかと頼まれる。その後の選択肢では、どちらを選んでもスティーブから「パトリス夫人宛ての小包」を預かることになる。小説には、どちらを選んでも「自分で届けろ」を選んだ場合の内容が反映される。

STEP 13 パトリス夫人に小包を届ける

スティーブから預かった小包を届けるために、パトリス夫人の部屋へ向かおう。部屋の前で「ドア」アイコンをタッチした後に、ドアをタッチしてノックすると、パトリス夫人が出てきてリビングに通してくれる。目の前のパトリス夫人に話しかけたら、「カバン」アイコンをタッチして「パトリス夫人宛ての小包」を選び、「渡す」をタッチしよう。

STEP 14 パトリス夫人のかわりに小包を開ける

荷物を受け取ったパトリス夫人は、差出人の名前がないことに気づいておびえ始める。そして、カイルに、小包を開けてほしいと頼む。そのあと出現する選択肢は、どちらを選んでも問題ない。部屋の中央にあるテーブルの前で「探索」アイコンをタッチし、小包をタッチして開けよう。中身は金の時計だ。それを聞いて、パトリス夫人は安心する。

STEP 15 パトリス夫人に2つの疑問を問う

パトリス夫人に、「何が入っていると思ったんですか？」と問うと、パトリス夫人は言いよどむ。突っ込みマークが表示されるのでタッチし、「馬鹿にするな」の選択肢を選ぼう。小包が爆弾だと思ったと白状する。「どうして爆弾が入っていると思ったんです？」と問うと、アパートを売らないと爆弾を仕掛けるという、脅迫めいた手紙が送られてきたことを教えてくれる。

STEP 16 自分の部屋でレイチェルに電話をかける

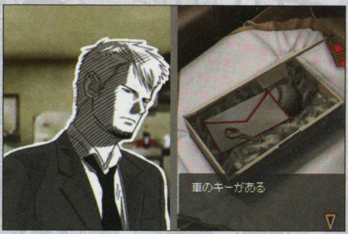
パトリス夫人の部屋を出たところでポケベルが鳴る。階段で2階へ昇り、202号室へ戻ろう。ベッドのそばで「探索」アイコンをタッチして電話をタッチし、レイチェルに電話をかける。電話に出たレイチェルは、エドの具合があまりよくないこと、だが見まいには行かないほうがよいことを伝えてくる。レイチェルは、最後にメリークリスマスと言って電話を切る。

STEP 17 ジニーからの小包が届く

部屋の中を少し歩くと玄関のブザーが鳴る。「ドア」アイコンをタッチしよう。扉を開けると、郵便配達員が小包を届けてくれる。前に電話で連絡をもらっていた、ジニーからのクリスマスプレゼントだった。カイルは、届いた小包をテーブルの上に置く。テーブルの前で「探索」アイコンをタッチすると、テーブルに置かれた小包が大写しになる。

STEP 18 小包を開けて中身を確認する

小包をタッチして開けると、ジニーからのクリスマスカードが添えられていた。カイルの父が最後に持っていた鞄に入っていた、25年前の思い出の品を送ると書かれている。中身をタッチしていくと、見覚えのない車のキーと、古い野球のボールだということがわかる。カイルは、まだ少年のころ、この野球のボールで父親とキャッチボールしたことを思い出す。



STEP 19 スティーブが訪ねてきて飲みに誘われる

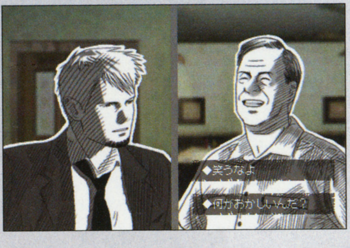
ジニーから届いた意外なクリスマスプレゼントを見ながら、思い出にひたっているとブザーが鳴る。「ドア」アイコンをタッチして出ると、スティーブが立っている。2人で過ごすクリスマス・イブに誘いにきたと言うのだ。スティーブは、ラッキーズ・カフェでおごると豪語すると、あとでラッキーズ・カフェで落ち合うことを約束をして去っていく。

STEP 20 ラッキーズ・カフェでニコールに話しかけられる

202号室を出て階段を降り、ラッキーズ・カフェの前で「ドア」アイコンをタッチして中に入ろう。ニコールが笑顔で出迎えてくれる。スティーブはまだ来ていない。ニコールに今夜はスティーブのおごりだと伝えると、カイルがからかわれているのだと笑われてしまう。ニコールによると、スティーブは、カフェにツケをずいぶんとためこんでいるらしい。

STEP 21 ラッキーズ・カフェでシドニィに話しかけられる

大事な客を悪く言うなと、シドニィがニコールを叱りながら出てくる。今日は、シドニィがスティーブを誘ったようだ。カイルがスティーブに誘われたことを伝えると、シドニィは笑い出す。出現する突っ込みマークは、タッチせずに聞き流そう。タッチして「笑うなよ」の後に「うれしくなっただと？！」を選ぶと、ゲームオーバーとなってしまう(→P.153)。



STEP 22 シドニィに1つの疑問を問う

シドニィに「どうして俺があいつのファンになるんだ？」と問うと、シドニィが昔からスティーブの歌のファンだということが判明する。いつか万人の心を動かすミュージシャンになると信じていると語るシドニィ。カイルは、本人に言わずただ黙って見守るシドニィに感心して、今日の飲み代は自分で払うと伝える。だが、シドニィは、最後だろうから2人におごると言う。

STEP 23 ジュークボックスで好きなBGMを選ぶ

シドニィに、今日のBGMを選んでほしいと頼まれる。カフェにあるジュークボックスの前に立ち、「探索」ボタンをタッチしよう。大写しされたジュークボックスをタッチすると、右画面にBGMのリストが表示される。好きなBGMをタッチして選ぼう。ここでどのBGMを選んだかが、小説に反映される。また、選ぶBGMによって、あとで会話するスティーブの反応が変化する。

STEP 24 やってきたスティーブに話しかける

カフェの中を少し歩くと、スティーブがやってくる。「会話」アイコンをタッチして話しかけよう。豪勢なことを言うスティーブにおごりのうそがばれていることを伝え、友だちにかっこつけるなと言うと、スティーブは今日はいいことばかりだと喜ぶ。「1000ドルの小切手」を持っている場合、ここでスティーブに渡すかどうかの選択肢が出現する(→P.87)。

STEP 25 ビリヤード場でスティーブとブレイクショット対決をする

シドニィのすすめで、スティーブと3回勝負のブレイクショット対決をする。1回のショットでボールを多くポケットに落としたほうの勝ち。3回のうち、2回勝つと勝利となる。引き分けは負け扱い。始める前に「いや、久しぶりだからな…」を選ぶと、練習が可能だ。勝つと、昔ブラッドリーとよく勝負したという思い出話を聞ける。また、勝負の結果は小説に反映される。

STEP 26 ビリヤード場でシドニィとブレイクショット対決をする

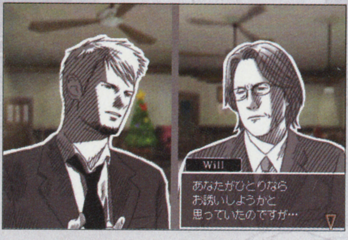
シドニィとニコールがビリヤード場にやってきて、勝負を挑んでくる。話しかけて「よし、受けて立つ」を選ぶと、勝負の開始。スティーブの場合と同様、3回勝負のブレイクショット対決となる。シドニィに勝利すると、あとで食事が出されるときに、とっておきのバーボンをつけてもらえる。引き分けや負けの場合は、いつもの安酒だ。勝負の結果は小説に反映される。

STEP 27 ビリヤード場でニコールとブレイクショット対決をする

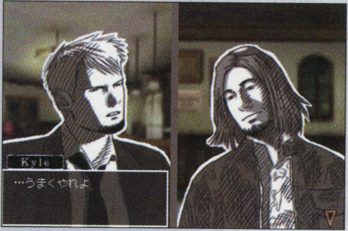
今度はニコールに話しかけ、「よし、受けて立つ」を選んで勝負に挑もう。スティーブやシドニィの場合と同様、3回勝負のブレイクショット対決となる。ニコールに勝利すると、あとで出してもらえる料理が、クリスマス特製の特大ローストチキンになる。引き分けや負けの場合は、もも肉1本の普通のローストチキンだ。勝負の結果は小説に反映される。

STEP 28 カウンターにいるウィルに話しかけられる

3人とのブレイクショット対決を終えてビリヤード場を出ると、カウンターで飲んでいたウィル・ホワイトに話しかけられ、カイルがひとりなら誘おうと思ったと言われる。このあとの選択肢は、どちらを選んでもよい。ウィルは、後悔しますよと言い残して去っていく。小説には、どちらの選択肢を選んでも、「あんたと飲む気はない」を選んだ場合の内容が反映される。



STEP 29 デートに出かけるベティとスティーブを見送る



カウンターのそばにいるスティーブに話しかけると、カフェにベティがやってくる。ベティは、イブの予定が流れ、スティーブを誘いにきたのだ。スティーブがカイルにあやまり、突っ込みマークが表示される。聞き流しても、タッチしても問題ない。突っ込みマークをタッチして選択肢の「…うまくやれよ」を選ぶと、疑問「おまえ、大丈夫なのか？」を問うことになる。

STEP 30 食事のあとでシドニィに話しかける

ニコールが運んでくれた食事をすませた後、カウンターにいるシドニィに話しかける。ニコールは出かけ、カフェにはシドニィとカイルの2人きりだ。シドニィは、棚から特別なXOブランデーを取り出してくれる。前のスティーブとの会話で「1000ドルの小切手」を渡さずに持っていると、ここで酒代としてシドニィに渡すかどうかの選択肢が出現する(→P.87)。

STEP 31 シドニィから「シドニィのレコード」を借りる

シドニィは、別れた妻の思い出話を始める。別れた原因は自分のわがままで、妻はぜんぜん悪くないと語るシドニィ。突然、シドニィは「約束」という曲を知っているかと尋ねてくる。こんな夜に聴くのにぴったりなんだと言って、レコードをカウンターに置く。シドニィの思い出の1枚だという。タッチして、「シドニィのレコード」を借りよう。

STEP 32 自分の部屋で「シドニィのレコード」をかける

シドニィに別れを告げ、階段を昇って自分の部屋に戻る。オーディオの前で「探索」アイコンをタッチしたら、「カバン」アイコンをタッチして「シドニィのレコード」を選び、「使用する」をタッチした後にレコードプレイヤーをタッチしよう。POWERスイッチをタッチしたあと、レコードの針をレコードの上にスライドして乗せると、「約束」を聴くことができる。

CHAPTER 8

正解進行チャート

DECEMBER 25, 1980

- STEP 1 ジニーからの電話に出る ➔P.101
- STEP 2 訪ねてきたスティーブと話をする ➔P.101
- STEP 3 スティーブに2つの疑問を問う ➔P.101
- STEP 4 受け取った「レックスの手帳」を調べる ➔P.101
- STEP 5 レイチェルからの電話に出る ➔P.102
- STEP 6 シドニィに「シドニィのレコード」を返す ➔P.102
- STEP 7 ビリヤード場へ行ってニコールに話しかける ➔P.102
  - 突っ込み
  - 選択肢「マスターのことでまだ悩んでいるのか？」を選ぶ
- STEP 8 ニコールに3つの疑問を問う ➔P.102
- STEP 9 カウンターにいるシドニィに話しかける ➔P.103
- STEP 10 シドニィに6つの疑問を問う ➔P.103
  - 突っ込み
- STEP 11 パトリス夫人の部屋を訪れて話しかける ➔P.103
  - 選択肢「あなたのご主人のことについて」を選ぶ ➔ GAME OVER 29 ➔P.154
  - 選択肢「自分で調べました」を選ぶ ➔ GAME OVER 30 ➔P.154
  - 突っ込み
- STEP 12 パトリス夫人に1つの疑問を問う ➔P.103
  - 突っ込み

STEP 13 リビングにある写真を調べる ➔P.104

STEP 14 パトリス夫人に2つの疑問を問う ➔P.104

STEP 15 パトリス夫人の部屋の前でディランに話しかけられる ➔P.104

選択肢「引越しの相談だ」を選ぶ ➔ GAME OVER 31 ➔P.154

STEP 16 レイチェルに電話した後に「古いアルバム」を調べる ➔P.104

STEP 17 2階廊下でシャルルに話しかける ➔P.105

▽聞き流し

STEP 18 シャルルに4つの疑問を問う ➔P.105

STEP 19 シャルルの部屋で「8ミリフィルム」を借りる ➔P.105

STEP 20 自分の部屋で「赤いセロハン」を入手する ➔P.105

STEP 21 「赤いマニキュア」と「赤い布」をそれぞれもらう ➔P.106

STEP 22 シャルルの部屋を訪れて「赤いセロハン」を見せる ➔P.106

STEP 23 浴室のランプに「赤いセロハン」をかぶせる ➔P.106

STEP 24 シャルルが撮った写真を現像する ➔P.106 ➔ GAME OVER 32 ➔P.154

STEP 25 写真と「8ミリフィルム」を見比べて人物を特定する ➔P.107

STEP 26 306号室を訪れてシャルルから情報を得る ➔P.107

STEP 27 シャルルと協力して306号室に潜入する ➔P.107

STEP 28 テーブルの上で「切り抜かれた新聞」を発見する ➔P.107 ➔ GAME OVER 33 ➔P.154

STEP 29 クロゼットで「マグネット・キー」を発見する ➔P.108

STEP 30 「マグネット・キー」を使って鞄を開けて調べる ➔P.108

STEP 31 洗面台の鏡に隠された暗号を浮かび上がらせる ➔P.108

STEP 32 クロゼットの中のセーフティボックスを開ける ➔P.108

STEP 33 隠されていた「ウィルのパスポート」を入手する ➔P.109 ➔ GAME OVER 34 ➔P.155

P.100へ

P.99から

↓

STEP 34 鞄の中にあるカメラのフタを開ける ➔P.109

↓

STEP 35 帰ってきたウィルに銃を突きつけられる ➔P.109

↓

突っ込み

選択肢「暴けるさ」を選ぶ

↓

突っ込み

選択肢「あんたの身元だ」を選ぶ

↓

STEP 36 ウィルを追及する ① ➔P.109 ⋯➔ GAME OVER 35 ➔P.155

↓

STEP 37 ウィルに「ウィルのパスポート」を見せる ➔P.110

↓

STEP 38 ウィルを追及する ② ➔P.110

選択肢「あんたは被害者の息子だ」を選ぶ

↓

STEP 39 ウィルに「破れたポストカード」を見せる ➔P.110

↓

突っ込み

選択肢「犯人捜しのためか？」を選ぶ

↓

突っ込み

選択肢「あの手紙はあんたの仕業か？」を選ぶ

↓

STEP 40 ウィルを追及する ③ ➔P.110 ⋯➔ GAME OVER 35 ➔P.155

↓

STEP 41 ウィルがオーダーの手紙の主だという証拠を突きつける ➔P.111

↓

STEP 42 ウィルを追及する ④ ➔P.111 ⋯➔ GAME OVER 35 ➔P.155

↓

STEP 43 ウィルから「破れたポストカード」をもらう ➔P.111

↓

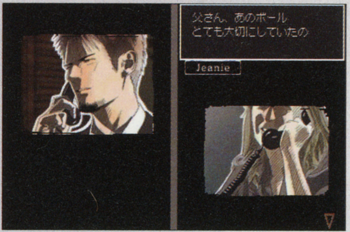
STEP 44 ウィルが事件被害者の家族だとシャルルに伝える ➔P.111

↓

CHAPTER8を振り返る

STEP 1　ジニーからの電話に出る

目覚めたあとでカイルは、前夜シドニィから借りたレコードの「約束」という曲が、昔聴いたものであることを思い出す。部屋の中を歩くと電話が鳴る。「電話」アイコンをタッチして出ると、相手は母のジニー。父とのなれそめや、秘密をいつ知ったかを問うが、母を理解できないカイルは、途中で話をさえぎってしまう。ジニーは、いつか話の続きをさせてと言って電話を切る。



STEP 2　訪ねてきたスティーブと話をする

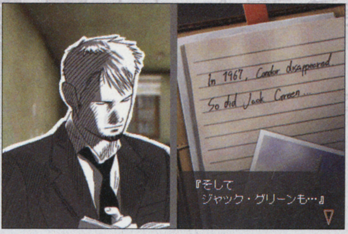
ブザーが鳴るので、「ドア」アイコンをタッチしよう。やってきたのはスティーブ。前夜はベティとどうだったかと尋ねるカイルに、スティーブは、盛り上がったけどよくわからないと答える。スティーブは、ベティから、スティーブのことを想っていると勘違いしそうなことを言われたらしい。また、カイルに届けてほしいと、ベティからなにかを預かってきたようだ。

STEP 3　スティーブに2つの疑問を問う

「ベティに何を言われたんだ？」と問うと、ベティには特別な人と気になる人がいて、自分にとって大切なのは気になる人のほうだと言われたと答える。カイルは、スティーブに、そのまま勘違いして、本当にベティの気になる人になってしまえとアドバイスする。「ベティに預けられたものって、何だ？」と問うと、レックスが忘れていったものを手渡される。

STEP 4　受け取った「レックスの手帳」を調べる

スティーブから渡されたのは「レックスの手帳」だった。「カバン」アイコンをタッチし、「レックスの手帳」を選んで「見る」をタッチしよう。開いた手帳の中に、1967年コンドルが消えた、そしてジャック・グリーンも…と書かれた、メモがあるのを発見する。13年前にコンドルが消えたとき、一緒に姿を消したジャック・グリーンとは、何者なのだろうか。



STEP 5 レイチェルからの電話に出る

「レックスの手帳」を調べた直後に電話が鳴る。「電話」アイコンをタッチし、電話に出よう。相手はレイチェルだ。レイチェルは、エドの容態が安定したので、週末には退院できると報告してくれる。カイルは、レイチェルに、レックスの関係者で1967年に失踪しているかもしれないジャック・グリーンについて、調査を依頼してから電話を切る。

STEP 6 シドニィに「シドニィのレコード」を返す

部屋を出てロビーに降り、ラッキーズ・カフェの前で「ドア」アイコンをタッチして入る。カウンターにいるシドニィに話しかけた後、「カバン」アイコンをタッチして「シドニィのレコード」を選択し、「渡す」をタッチしてレコードを返そう。シドニィは、ニコールが前夜帰ってきてから口をきいてくれないと心配し、カイルに、様子を見てほしいと頼んでくる。

STEP 7 ビリヤード場へ行ってニコールに話しかける

ビリヤード場に入ってニコールに話しかけると、大きなため息をつく。突っ込みマークが表示されるのでタッチし、「マスターのことでまだ悩んでいるのか？」を選ぼう。聞き流したり、「マスターが心配してたぞ」を選んだりすると、あとでもう一度聞くことになる。ニコールは、これが最後のチャンスかもしれない、あのときの約束なんて忘れているんだとすねてしまう。

STEP 8 ニコールに3つの疑問を問う

ニコールの悩みは、父と母の関係だった。ニコールに「最後のチャンスって何だ？」「あのときの約束って何だ？」と問うと、ニコールが、両親の復縁を望んでいることがわかる。シドニィの借金について「一番借りて欲しくない人って誰だ？」と問うと、シドニィがパトリス夫人から借金をしており、ニコールの母はそのことを気にしていることが判明する。

STEP 9 カウンターにいるシドニィに話しかける

カイルは、前夜シドニィから、いかに別れた妻を愛しているかを聞いたとニコールをなぐさめた後、ビリヤード場を出てカウンターにいるシドニィに話しかける。カイルは、ニコールがシドニィとニコールの母の復縁を望んでおり、悩んでいるとシドニィに伝える。また、前夜ニコールが母と会っていたことも伝えると、シドニィは考え深げに黙りこんでしまう。

STEP 10 シドニィに6つの疑問を問う

シドニィに疑問を聞いていくと、パトリス夫人の亭主と知り合いだった縁で借金したこと、パトリス夫人が以前裁判で被告になったことがわかる。「例の裁判って何だ？」を問うた後に現れる突っ込みマークは、必ずタッチしよう。その後の選択肢は、どちらを選んでも問題はない。パトリス夫人が、亭主殺害の容疑者になったが、裁判で無罪になったことを教えてもらえる。

STEP 11 パトリス夫人の部屋を訪れて話しかける

詳しい話を聞くためにパトリス夫人を訪れ、選択肢で「あなたのご主人のことについて」を選ぼう。「あなたが受けた裁判について」の後に「とても興味があるんです」を選ぶと、ゲームオーバーとなる。また、部屋に通してもらったあとで、誰から話を聞いたかと尋ねられたときは「自分で調べました」を選ぼう。「カフェのマスターです」と答えるとゲームオーバーとなる(→P.154)。

STEP 12 パトリス夫人に1つの疑問を問う

ご主人のことを図書館で調べたら、パトリス夫人の裁判のことも出ていたとカイルが伝えると、突っ込みマークが現れるのでタッチしよう。その後の選択肢は、どちらを選んでもよい。パトリス夫人に「真犯人は捕まったのですか？」と問うと、まだ捕まっていないと答える。そして、あの人が愛した場所であの人を想って生きるために、このアパートを買ったのだと告げる。

STEP 13 リビングにある写真を調べる

電話が鳴り、パトリス夫人が席をはずす。その間に、部屋にある写真を調べよう。右側の壁の前で「探索」アイコンをタッチし、壁に飾られた4枚の写真をチェックする。いずれの写真も、若いころのパトリス夫人とご主人の写真だ。上に飾られた2枚を調べると、パトリス夫人に対する疑問が生じる。さらに、右下の写真を調べると、パトリス夫人が部屋に戻ってくる。

STEP 14 パトリス夫人に2つの疑問を問う

「写真に写っている女性はあなたですよね？」と問うと、どちらが私かわかるかと聞かれる。選択肢は、どちらを選んでも問題ないが、答えは「向かって右側の女性でしょう？」だ。「ご主人と写っている写真はいつ撮ったんですか？」と問うと、結婚したてのころで、写っているネックレスは一点もので今もつけていると答える。確かに、夫人は写真と同じネックレスをしている。

STEP 15 パトリス夫人の部屋の前でディランに話しかけられる

パトリス夫人が、13年前の事故の後遺症だという頭痛の発作を起こすので、部屋を退出する。そこで、部屋の前にいたディランに話しかけられる。何の話をしていたのかという問いには、「引越しの相談だ」と答えよう。ディランは、答えに納得して去っていく。「パトリス夫人の亭主の話だ」の後に「殺人事件のこと」を選ぶと、ゲームオーバーとなる(→P.154)。

STEP 16 レイチェルに電話した後に「古いアルバム」を調べる

ポケベルが鳴るので、部屋に戻ってレイチェルに電話しよう。レイチェルは、ジャック・グリーンについて報告した後に、パーティの参加者を調べろというエドの伝言を伝える。「カバン」アイコンをタッチして「古いアルバム」を選び、「見る」をタッチしよう。2ページ目の上の写真をタッチし、右の写真のマークがある部分をタッチすると、パトリス夫人が写っていることに気づく。

STEP 17 2階廊下でシャルルに話しかける

廊下に出ると、空室の205号室から出てきたシャルルと会う。顔を合わせたとたん、しまったという表情を見せるシャルル。何をしていたか答えないシャルルを205号室へ連れていって話しかけるが、言いたくないと拒否される。ここで突っ込みマークが出現するが、タッチせずに聞き流そう。タッチして選択肢を選ぶと、あとで聞き直すことになってしまう。

STEP 18 シャルルに4つの疑問を問う

シャルルに疑問を聞くと、彼が御曹司で、1年の約束で留学を許されたことがわかる。コンテストに出品する映画のシナリオを、205号室で書いていたらしい。また、シャルルはこのアパートで起こった殺人事件を知っており、それを基にシナリオを書いていると教えてくれる。そのために、彼も独自にアパート内を取材し、4階の様子をフィルムに収めたのだと話す。

STEP 19 シャルルの部屋で「8ミリフィルム」を借りる

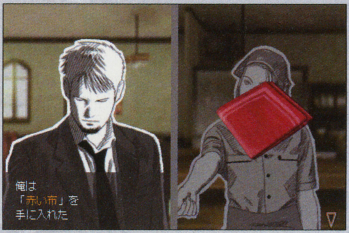
なぜ4階を調べているのかを教えてくれたらフィルムを見せると、シャルルが提案する。その話に乗り、ともに305号室へ向かう。室内で理由を説明すると、シャルルは「8ミリフィルム」を貸してくれる。フィルムに写っている人物を特定するための写真もあるが、まだ1枚現像していないと言うシャルル。現像するための赤いランプが、切れてしまったようだ。

STEP 20 自分の部屋で「赤いセロハン」を入手する

フィルムと比較するための写真を現像するには、赤いランプが必要。その赤いランプのかわりになるものを、探すことになる。シャルルの部屋を出て202号室の自分の部屋に戻り、台所の前で「探索」アイコンをタッチしよう。台所に置かれたワインをタッチすると、ワインが大写しになる。ワインの赤い包装紙をタッチし、「赤いセロハン」を手に入れよう。

STEP 21 「赤いマニキュア」と「赤い布」をそれぞれもらう

赤いランプのかわりとなるものは「赤いセロハン」だが、このとき203号室を訪れるとベティから「赤いマニキュア」を、ラッキーズ・カフェを訪れるとニコールから「赤い布」をそれぞれもらえる。これらのアイテムでは写真の現像はできないが、シャルルに見せたり、実際にランプとして使ってみたりすることができる。



STEP 22 シャルルの部屋を訪れて「赤いセロハン」を見せる

「赤いセロハン」を手に入れたら、305号室を訪れよう。部屋の中にいるシャルルに話しかけると、持ってきたものを見せてほしいと頼まれる。「カバン」アイコンをタッチして「赤いセロハン」を選び、「見せる」をタッチしよう。シャルルは「赤いセロハン」を見て、これなら光を通して赤く光ると認めてくれ、浴室のランプにかぶせてみてほしいとシャルルに頼まれる。

STEP 23 浴室のランプに「赤いセロハン」をかぶせる

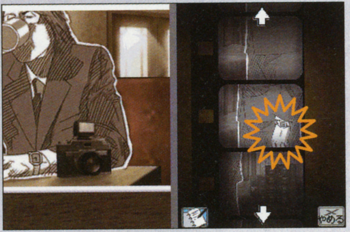
305号室の浴室の前で「探索」アイコンをタッチすると、浴室内のトイレや風呂が写し出される。ここで「カバン」アイコンをタッチして「赤いセロハン」を選び、「使用する」をタッチしてからトイレの上にあるランプをタッチしよう。ランプにセロハンがかぶせられる。浴室が赤く照らし出されたところで、シャルルがやってくる。そして、カイルが写真の現像をすることになる。

STEP 24 シャルルが撮った写真を現像する

トイレの脇に置かれたトレイをタッチした後、黒い箱に入った印画紙をタッチしよう。現像用のトレイが大写しになる。印画紙をスライドし、液の入ったトレイに入れる。しばらくつけておき、画像がくっきりと出たところで、上に向かって紙をスライドして液から出そう。早く出しすぎたり長くつけすぎたりすると、ゲームオーバーとなってしまう(→P.154)。

STEP 25 写真と「8ミリフィルム」を見比べて人物を特定する

フランクの写った写真に加え、シャルルからスティーブとウィルの写真も預かり、フィルムと比べる。「カバン」アイコンをタッチして「8ミリフィルム」を選び、「見比べる」をタッチした後にそれぞれの写真を選ぶとよい。「ウィルの写真」と見比べ、腕時計が写っているコマまで進めて画面をタッチしていくと、写真と8ミリフィルムに写った時計が一致することが判明する。



STEP 26 306号室を訪れてシャルルから情報を得る

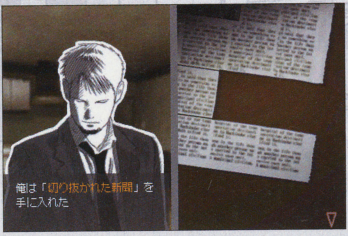
306号室を訪れると、ウィルは留守とわかる。そこへシャルルがやってきて、そんな正攻法ではだめだと言われてしまう。向かいに住んでいるシャルルは、ウィルがただのセールスマンではないと疑っている。針金でドアを開けて忍びこむと言うシャルルを止めようとしたところで、突然306号室からディランが出てくる。ディランは、あわてて言い訳をして去っていく。

STEP 27 シャルルと協力して306号室に潜入する

ディランは、306号室をロックせずに出ていった。このチャンスに、室内へ忍びこむことになる。見張り役のシャルルと合図を決め、部屋に潜入するカイル。部屋の中央まで進んだところで、突然電話が鳴る。いつもの手段でブツは手に入れた。代金はいつものところという、怪しげなメッセージが留守番電話に録音された。確かに、ただのセールスマンではなさそうだ。

STEP 28 テーブルの上で「切り抜かれた新聞」を発見する

ソファの前で「探索」アイコンをタッチし、テーブルの上の鞄をタッチすると、鍵がかけられていて開かないのがわかる。さらに新聞をタッチすると、オーダーの手紙に入っていた記事と同じ形に、切りぬかれているのがわかる。「切り抜かれた新聞」を入手したあと、ドアがノックされる。再度ノックされるまでの間に一歩でも動くと、ゲームオーバーとなってしまう(→P.154)。



STEP 29 クロゼットで「マグネット・キー」を発見する

テーブルから離れ、次はクロゼットの前で「探索」アイコンをタッチしよう。右側の少し開いている扉をタッチし、中央にかけられているグレーのジャケットをタッチすると、「マグネット・キー」を見つけることができる。「マグネット・キー」を入手したら、再度テーブルの前に戻り、「探索」アイコンをタッチし、テーブルの上が見える状態にしよう。

STEP 30 「マグネット・キー」を使って鞄を開けて調べる

「カバン」アイコンをタッチした後に「マグネット・キー」を選び、「使用する」をタッチして黒い鞄をタッチすると、鞄を開けることができる。鞄の中には、連絡方法は通常どおり鏡を確認…と書かれた手帳や、カメラが入っている。タッチし、それぞれを調べていこう。紙をタッチすると、「便せんと封筒」を入手できる。オーダーの手紙と同じ種類のものだ。

STEP 31 洗面台の鏡に隠された暗号を浮かび上がらせる

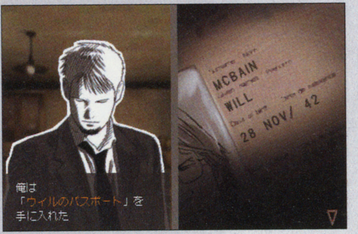
手帳に書かれたヒントをもとに、台所の左側にある洗面台の前で「探索」アイコンをタッチしよう。洗面台の上にある鏡をタッチすると、汚れがあるのを発見する。洗面台の左側についたお湯の蛇口をタッチし、お湯を出そう。湯気が上がり、鏡に6桁の数字が浮かび上がる。手帳にメモして覚えておくとよい。なお、この数字は、プレイヤーごとに異なるので注意してほしい。

STEP 32 クロゼットの中のセーフティボックスを開ける

洗面台から離れ、再びクロゼットの前で「探索」アイコンをタッチ。今度は、閉まっている左側の扉をタッチしよう。すると、中に小さなセーフティボックスがあることに気づく。タッチして大写しにしよう。前項で鏡に浮かび上がった6桁の数字を入力し、最後に右下にある「Enter」キーを押すと、セーフティボックスを開けることができる。

STEP 33 隠されていた「ウィルのパスポート」を入手する

セーフティボックスの中には、札束とパスポートが隠されている。パスポートをタッチすると、ウィルの姓が実はマクベインであることが判明する。このとき、ウィルの誕生日も表示されるので覚えておこう。「ウィルのパスポート」を手に入れたあと、ドアがノックされる。再度ノックされるまでの間に一歩でも動くと、ゲームオーバーとなってしまう（→P.155）。



STEP 34 鞄の中にあるカメラのフタを開ける

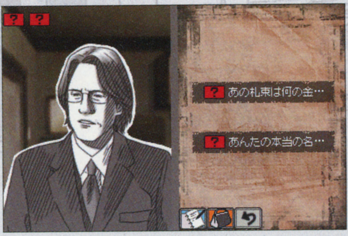
さきほど「マグネット・キー」で開けた鞄を、もう一度調べる。カメラをタッチすると裏向きになるので、左上をタッチし、数字をスライドしてパスポートに書かれた「28 NOV 42」を入力しよう。入力後にシャッター部分を2回タッチすると、カメラのフタが開く。中には、マイケル・マクベインというサインの書かれた「破れたポストカード」が入っている。

STEP 35 帰ってきたウィルに銃を突きつけられる

「破れたポストカード」を手に入れたところで、後ろから銃を突きつけられていることに気づく。ウィルが帰ってきたのだ。カイルは、正直に部屋に入った目的を伝え、すべてを暴露してよいのかとウィルに問う。突っ込みマークが表示されるので、タッチして「暴けるさ」を選ぶ。その後に再度表示される突っ込みマークもタッチし、「あんたの身元だ」を選ぼう。

STEP 36 ウィルを追及する①

ウィルに「あの札束は何の金だ？」と追及すると、そんなものがどこにあったと、とぼけられてしまう。このあと出現する選択肢では、「セーフティボックスの中にあった」と答えよう。ウィルは、カイルがセーフティボックスを開けたと知って驚く。もう一方の選択肢「鞄の中にあった」と答えると、ゲームオーバーとなってしまうので注意すること（→P.155）。

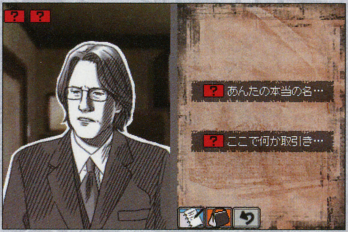


STEP 37 ウィルに「ウィルのパスポート」を見せる

「あんたの本当の名前は…」と追及した後に「ウィル・マクベインだ」を選んでも、ウィルは、証拠でもあるのかと言ってそのことを認めない。「カバン」アイコンをタッチして「ウィルのパスポート」を選び、「見せる」をタッチしよう。カイルからパスポートを突きつけられて、ウィルは、自分の本名がウィル・マクベインであることをようやくを認める。

STEP 38 ウィルを追及する②

ウィルに「ここで何か取引きをしているのか？」と追及すると、余計な詮索をするなと怒り出す。それでも、カイルは、自分が知りたい25年前の真実に近づくために追及しているのだと、ウィルを説得する。また、カイルは、ウィルが13年前にホテルで起こった事件の関係者であることを伝える。その後に出現する選択肢では、「あんたは被害者の息子だ」を選ぼう。



STEP 39 ウィルに「破れたポストカード」を見せる

「カバン」アイコンをタッチして「破れたポストカード」を選び、「見せる」をタッチする。ポストカードを見せられて、ウィルは関係者の息子だと認める。アパートに住んでいる目的を尋ねると現れる突っ込みマークをタッチして「犯人捜しのためか？」を、さらにその後に現れる突っ込みマークもタッチし、「あの手紙はあんたの仕業か？」を選択しよう。

STEP 40 ウィルを追及する③

ウィルに「あんたの母親を殺した犯人は誰なんだ？」と追及すると、主犯の者はすでに死に、共謀者が残っていると教えてくれる。このあと現れる選択肢では「パトリス夫人か？」と答えよう。ウィルは、パトリス夫人に復讐するためにアパートに住んでいるのだと話す。もう一方の「マリー・リベットか？」を選択すると、ゲームオーバーとなってしまう（→P.155）。

STEP 41 ウィルがオーダーの手紙の主だという証拠を突きつける

ウィルに「どんな復讐をしようとしてるんだ？」と追及しても、はぐらかして答えようとしない。カイルは、ウィルがオーダーの手紙の主である証拠を持っていると告げる。「カバン」アイコンをタッチし、「切り抜かれた新聞」か「便せんと封筒」のどちらかを選び、「見せる」をタッチしよう。それを見たウィルは、自分が手紙の主だということを認める。

STEP 42 ウィルを追及する④

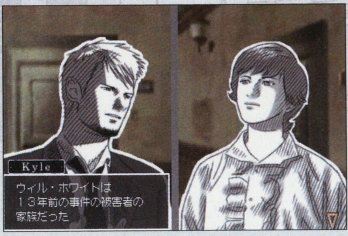
もう一度「どんな復讐をしようとしてるんだ？」と追及すると、今度は犯人の共謀者の本音を暴いて懺悔させることだと答える。カイルの父のことは、25年前にホテルにいた人物から聞いたと教えてくれる。選択肢で「マイケル・マクベインか？」を選ぼう。もう一方の選択肢「フランク・レイバーか？」を選ぶと、ゲームオーバーとなってしまう(→P.155)。

STEP 43 ウィルから「破れたポストカード」をもらう

残りの疑問をすべてウィルに問いただすと、ウィルはついに真実を語り始める。ウィルは、これ以上動くと自分の身があぶないと言って、カイルに「破れたポストカード」を託す。父のマイケル・マクベインが、レッドスターの手がかりだと言ってウィルに渡したものらしい。オーダーをキャンセルせずに続けるという話をカイルから聞くと、ウィルは立ち去っていく。

STEP 44 ウィルが事件被害者の家族だとシャルルに伝える

廊下に出ると、見張りを頼んでいたシャルルが待っている。ウィルが帰ってきたときに怪しまれないように、部屋に戻っていたことを報告してくる。カイルは、シャルルに、ウィルが13年前の事件の被害者家族だったことを教える。また、ウィルはもう二度と戻ってこないから彼のことは忘れること、ウィルはシャルルの近づけるような相手ではないことを忠告する。



CHAPTER 9

正解進行チャート

DECEMBER 26, 1980

STEP	内容	ページ
STEP 1	電話をかけようとするとディランが訪ねてくる	➔P.115
STEP 2	やってきたパトリス夫人に1つの疑問を問う	➔P.115
STEP 3	パトリス夫人に2つの疑問を問う	➔P.115
STEP 4	レイチェルからの電話に出る	➔P.115
STEP 5	テレビをつけてニュース番組を見る	➔P.116
STEP 6	2階廊下でスティーブに話しかけられる	➔P.116
	突っ込み：選択肢「誰か見たのか？」を選ぶ	
STEP 7	スティーブに1つの疑問を問う	➔P.116
STEP 8	206号室のマリーを訪ねる	➔P.116
STEP 9	マリーに1つの疑問を問う	➔P.117
STEP 10	マリーの部屋にレックスがやってくる	➔P.117
STEP 11	屋上に逃げたマリーを追いかけて話しかける	➔P.117
STEP 12	206号室のマリーの部屋でクロゼットを調べる	➔P.117
STEP 13	ドレッサーの前にある「スツール」を利用する	➔P.118
STEP 14	「帽子とサングラス」と「脅迫の手紙」を手に入れる	➔P.118
STEP 15	屋上でマリーに話しかけて「脅迫の手紙」を見せる	➔P.118
	選択肢「あんたへの指示が書かれている」を選ぶ	
STEP 16	マリーに「帽子とサングラス」と「指輪」を見せる	➔P.118
	選択肢「どうしてあんなに大切だった指輪を売った？」を選ぶ	

STEP	内容	ページ	分岐
STEP 17	屋上の端へ走っていったマリーを助ける	➔P.119	GAME OVER 36 ➔P.155
STEP 18	助けたマリーから話を聞く	➔P.119	
	突っ込み		
	選択肢「あの人たちって誰なんだ？」を選ぶ		
STEP 19	マリーを追及する	➔P.119	
STEP 20	屋上に上がってきたレックスに話しかけられる	➔P.119	
	突っ込み		
	選択肢「ジャック・グリーンのことだろう」を選ぶ		
STEP 21	レックスを追及する	➔P.120	
	選択肢「ナイルか」を選ぶ		
STEP 22	レックスに「レックスの手帳」を渡す	➔P.120	
STEP 23	マリーに話しかける	➔P.120	
STEP 24	2階廊下でディランと話をする	➔P.120	
	選択肢「レックスはもうここには現れない」を選ぶ		GAME OVER 37 ➔P.155
	選択肢「違う」を選ぶ		GAME OVER 38 ➔P.155
STEP 25	自分の部屋でレイチェルに電話をかける	➔P.121	
STEP 26	訪ねてきたフランクと話をする	➔P.121	
	突っ込み		
STEP 27	フランクに1つの疑問を問う	➔P.121	
STEP 28	部屋を出ようとするとマリーから電話がかかってくる	➔P.121	
STEP 29	206号室のマリーの部屋の前でディランを問い詰める	➔P.122	
STEP 30	206号室のマリーを訪ねて「脅迫の手紙」を預かる	➔P.122	

P.114へ

P.113から

STEP 31	304号室のディランを訪ねて「脅迫の手紙」を見せる	➔P.122
	突っ込み	
	選択肢「あんたはマリーを見張っていた」を選ぶ	
	突っ込み	
	選択肢「あんたはマリーの家には行っていない」を選ぶ	
STEP 32	ディランを追及する	➔P.122 → GAME OVER 39 ➔P.156
STEP 33	206号室のマリーを訪ねてディランのことを報告する	➔P.123
STEP 34	パトリス夫人の部屋を訪ねるが会ってもらえない	➔P.123
STEP 35	2階廊下でフランクと話をする	➔P.123
STEP 36	フランクに5つの疑問を問う	➔P.123
	選択肢「ヒュー・スペックか？」を選ぶ	
STEP 37	再びフランクと会うと捜査への協力を頼まれる	➔P.124
STEP 38	パトリス夫人の部屋に潜入して部屋を調べる	➔P.124
STEP 39	クロゼットから白い布にくるまれた箱を発見する	➔P.124
STEP 40	オルゴールから「コンドルの文様の鍵」を取り出す	➔P.124
STEP 41	パトリス夫人の部屋を出てラッキーズ・カフェへ向かう	➔P.125
STEP 42	ラッキーズ・カフェでスティーブに捜査への協力を頼む	➔P.125
STEP 43	4階廊下でスティーブに話しかける	➔P.125
STEP 44	304号室で「4階の鍵」を手に入れる	➔P.125
STEP 45	4階へ戻って406号室に潜入する	➔P.126
STEP 46	部屋の中で金庫を発見する	➔P.126
STEP 47	金庫を開けようとするがうまくいかない	➔P.126
	CHAPTER9を振り返る	
STEP 48	何者かに襲われて意識を失う	➔P.126

STEP 1 電話をかけようとするとディランが訪ねてくる

目覚めたあとでカイルは、前日の出来事をレイチェルに知らせようと考える。「探索」アイコンをタッチして電話をタッチすると、だれかが玄関のドアをノックする。「ドア」アイコンをタッチすると、ディランが立っている。前日ウィルと会ったかどうかが、気になっているようだ。ここで出現する突っ込みマークは、聞き流してもよいし、タッチして選択肢を選んでもよい。

STEP 2 やってきたパトリス夫人に1つの疑問を問う

そのとき、パトリス夫人がやってくる。ディランを探していたようだ。306号室のことでディランに頼みがあると言うパトリス夫人に、「ホワイトさんがどうかしたんですか？」と尋ねると、もう戻らないから荷物を処分してほしいと言われたと教えてくれる。ディランは、ウィルが戻らないと聞いてなぜかあせり出すが、306号室の撤去作業を了解して去っていく。

STEP 3 パトリス夫人に2つの疑問を問う

カイルは、引越しの予定を尋ねるパトリス夫人に、その前に探すものがあると答える。そのことで話を聞きたいと頼むが、話すことはないと言われてしまう。「ディランから何を聞いたんですか？」と「話すことはあるでしょう？」の2つの疑問を問うと、パトリス夫人はカイルと話すことを了解してくれ、午後4時に会うことを約束して去っていく。

STEP 4 レイチェルからの電話に出る

部屋の電話が鳴る。部屋に戻って「電話」アイコンをタッチして出ると、相手はレイチェルだった。早めに退院してきたエドに、電話を代わる。カイルは、これまでに判明した事実をエドに報告する。レイチェルからは、ジャック・グリーンの書いた記事を手に入れたと報告がある。また、最近起きている連続宝石強盗事件の、特集番組があることも教えてくれる。

STEP 5 テレビをつけてニュース番組を見る

時刻が11時になり、レイチェルから教えてもらった番組の時間になる。テーブルの前で「探索」アイコンをタッチし、テレビをタッチしよう。チャンネルのつまみを3回タッチすると、宝石強盗が起こる前に必ず現れる女のことを伝えている。女は、左右にルビーを配した、高価そうなダイヤの指輪をしていると報道されている。見覚えのある指輪だ。

STEP 6 2階廊下でスティーブに話しかけられる

部屋から出るとドアの閉まる音が聞こえるが、人の姿は見えない。階段に向かって進むと、スティーブと出会う。だれかを探しているようだ。突っ込みマークが表示されるので、タッチして「誰か見たのか？」を選ぼう。スティーブが、あの女を見たんだと教えてくれる。小説には、選択肢のどちらを選んでも「誰か見たのか？」の内容が反映される。

STEP 7 スティーブに1つの疑問を問う

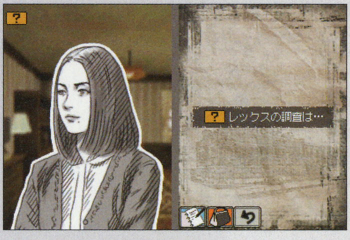
スティーブに「あの女って誰だ？」と問うと、先週カイルがアパートの入口ですれ違った、帽子の女だと教えてくれる。スティーブによると、女はアパートの中に入って階段を昇っていったらしい。帽子の女は、さきほどテレビで、宝石強盗とかかわりがあると報道されていた人物だ。カイルは、いよいよ帽子の女が彼女なのではないかという疑念を深める。

STEP 8 206号室のマリーを訪ねる

206号室の前で「ドア」アイコンをタッチし、ドアをタッチしてノックするとマリーが出てくる。部屋の中に通してもらったあとでマリーに話しかけると、保険の件は支払いが決まったという連絡が来たと教えてくれる。途中で表示される選択肢は、どちらを選んでもよい。どちらを選んでも、「保険のことはどうなった？」の内容が小説に反映される。

STEP 9　マリーに1つの疑問を問う

「レックスの調査は済んだのか？」と問うと、マリーは、結果は知らないが、保険会社から支払うという連絡を受けたのは本当だと言いはる。カイルは、レックスの調査を受けて、保険金が支払われることは絶対にないと言われていると伝える。しかし、マリーは何も語らない。カイルは、マリーに、帽子の女のことなど、なにか隠していることはないかと尋ねる。



STEP 10　マリーの部屋にレックスがやってくる

カイルに帽子の女のことを問われ、マリーが動揺したところで、突然レックスが訪ねてくる。レックスによると、保険会社から突然マリーの調査を終了しろと言われたらしい。その理由を聞きにきたのだ。レックスに問い詰められ、あせったマリーは部屋を飛び出してしまう。マリーのあとを追って廊下に出よう。廊下に出ると、エレベータの音が聞こえてくる。

STEP 11　屋上に逃げたマリーを追いかけて話しかける

エレベータの前で「ドア」アイコンをタッチすると、エレベータが屋上で止まっていることがわかる。スイッチをタッチしてエレベータに乗り、操作パネルの「R」ボタンをタッチしよう。屋上に昇ってマリーに話しかけると、逃げたのはレックスが怖かったからだと答える。また、カイルに隠していることがあるのは認めるが、何も言えないとかたくなに口を閉ざす。

STEP 12　206号室のマリーの部屋でクロゼットを調べる

マリーが帽子の女だという証拠を探すために、マリーの部屋を探索しよう。206号室に入り、クロゼットの前で「探索」アイコンをタッチする。クロゼットの上に置かれたダンボール箱をタッチすると、高い場所にあるために手が届かないことがわかる。さらに、クロゼットの扉をタッチし、中にある箱をタッチすると、奥に帽子の女が着ていた服が隠されているのを発見する。

STEP 13 ドレッサーの前にある「スツール」を利用する

今度は、ドレッサーの前で「探索」アイコンをタッチ。ドレッサーの前にある「スツール」をタッチして手に入れよう。再度クロゼットの前で「探索」アイコンをタッチし、「カバン」アイコンの「スツール」を選んで「使用する」をタッチした後に、クロゼットをタッチする。「スツール」がクロゼットの前に置かれ、それを足がかりに、上にあるダンボールに手が届くようになる。

STEP 14 「帽子とサングラス」と「脅迫の手紙」を手に入れる

「スツール」を設置してから、クロゼットの前で「探索」アイコンをタッチする。その後、スライドバーをスライドして視点を変え、クロゼットの上に置かれているダンボールをタッチしよう。ダンボールの中にあるものをタッチすると、「帽子とサングラス」と「脅迫の手紙」を入手することができる。これらは、マリーが帽子の女だという動かぬ証拠だ。

STEP 15 屋上でマリーに話しかけて「脅迫の手紙」を見せる

マリーの部屋を出て屋上へ行き、灯台のモニュメントのそばにいるマリーに話しかけよう。カイルは、帽子の女はマリーだと告げるが、マリーは認めない。「カバン」アイコンをタッチして「脅迫の手紙」を選び、「見せる」をタッチする。マリーの部屋で見つけたものだと伝えよう。そのあとに出現する選択肢では、「あんたへの指示が書かれている」を選ぶこと。

STEP 16 マリーに「帽子とサングラス」と「指輪」を見せる

引き続き、「カバン」アイコンをタッチして「帽子とサングラス」を選び、「見せる」をタッチ。さらに、同じ手順で「指輪」を見せ、ベティから預かったものだと説明する。そのあとに出現する選択肢では、「どうしてあんなに大切だった指輪を売った？」を選ぼう。マリーは、かかわっているのが怖い連中だから話せないと言い、屋上の端へと走っていく。

STEP 17 屋上の端へ走っていったマリーを助ける

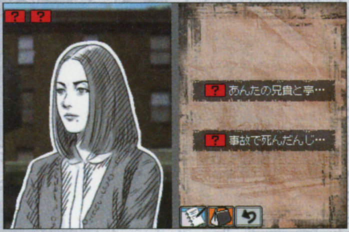
屋上から飛び降りようとする、マリーを助けよう。助ける方法は2とおり。ひとつは、右画面に表示されるマリーが顔を外に向け、完全に後ろ姿になるのを待ってからニンテンドーDSのフタを閉じる方法。もうひとつは、マリーがしゃがみこむのを待ってからタッチする方法。カイルのほうを向いているときにニンテンドーDSのフタを閉じると、ゲームオーバーとなる(→P.155)。

STEP 18 助けたマリーから話を聞く

助けたあとも、マリーは、あの連中の怖さを知っているから言えないと口を閉ざす。突っ込みマークが表示されるので、タッチして「あの人たちって誰なんだ？」を選ぼう。マリーは、ようやく観念して、死んだ兄と夫の真実を知り、そのことでマリーを束縛している者たちのことを語る。マリーが死んだ夫の保険金を受け取れたのは、その者たちの指示に従った報酬らしい。

STEP 19 マリーを追及する

マリーに「あんたの兄貴と亭主は何をしたんだ？」と「事故で死んだんじゃなかったのか？」という2つの疑問を追及すると、マリーは、兄と夫がコンドルの手先として使われ、そして用がなくなったあとで殺されたことを告白する。また、最近になってナイルにその事実を聞かされ、そのことで脅され、ナイルに束縛されていることが明らかになる。



STEP 20 屋上に上がってきたレックスに話しかけられる

突然レックスから話しかけられる。マリーの話をすべて聞いていたようだ。レックスはナイルを知っており、だからこそマリーの調査を引き受けたのだと語る。レックスに、調査の本当の目的を尋ねるカイル。レックスが、あいつが残した解けないパズルのピースを探すことだと答えると、突っ込みマークが表示される。これをタッチして「ジャック・グリーンのことだろう」を選ぼう。

STEP 21 レックスを追及する

レックスに「やはり殺されていたのか？」と追及したあとの選択肢は、「ナイルか」を選ぼう。そのあと残りの疑問を聞いていくと、レックスの本当の目的が明らかになる。レックスは、13年前に殺された友人の遺志を継ぎ、ナイルの悪事を暴こうとしているのだ。マリーを操って起こしている宝石強盗にも、必ず裏があると断言するレックス。それもまた調べるしかないと語る。

STEP 22 レックスに「レックスの手帳」を渡す

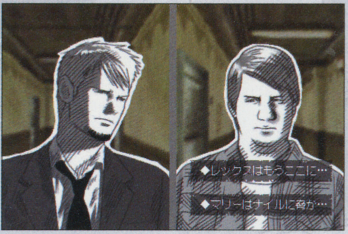
レックスは、ナイルから逃げられないとおびえるマリーに、逃がしてやると伝える。これまで生きのびてこられたのは、ハエ野郎にしか見えない逃げ道を知っているからだと語るレックス。最後に別れのあいさつをするレックスに、カイルは「レックスの手帳」を手渡す。やはりカイルが持っていたのかと言うと、レックスは手帳を受け取って去っていく。

STEP 23 マリーに話しかける

そばに立っているマリーに話しかけると、マリーは、レックスの言ったことを考えてみると語り、あらためてカイルに礼を述べる。すべてを話せる人なんていないと思っていたが、カイルに会えてよかったと伝えると、自分の部屋に戻っていく。ちょうどそのとき、ポケベルが鳴る。電話をかけるために、エレベータに乗って2階の自分の部屋に戻ろう。

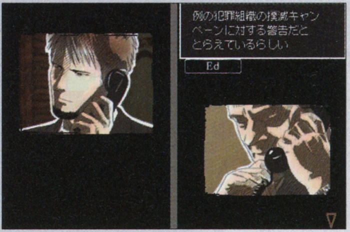
STEP 24 2階廊下でディランと話をする

202号室に向かうと、自分の部屋の前にディランが立っているのが見える。ディランは、レックスやカイルが屋上でマリーとともにいるのを見て、気になっていたようだ。そのあとの選択肢では「レックスはもうここには現れない」を、続いて「違う」を選ぼう。「マリーはナイルに脅かされていた」や「そうだ」を選ぶと、ゲームオーバーとなってしまう(→P.155)。



STEP 25 自分の部屋でレイチェルに電話をかける

自分の部屋に入り、電話をタッチしてレイチェルに電話をかけよう。レイチェルはすぐにエドと代わる。エドによると、ロス市警は、最近の宝石強盗を警察に対するナイルからの警告と受け止めているとのこと。コンドルに関して、なにか公表できない汚点がロス市警にあるのではないかと、考えを述べるエド。フランクの件を含めてさらなる調査を依頼し、カイルは電話を切る。



STEP 26 訪ねてきたフランクと話をする

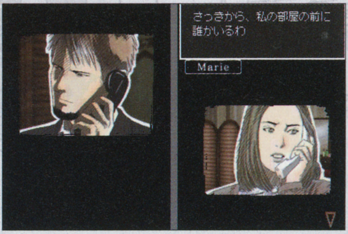
部屋の中を移動すると、ブザーが鳴る。「ドア」アイコンをタッチすると、フランクが立っている。ディランから屋上の一件を聞いたというフランクは、人の捜査をじゃますするなと怒っている。このあとの選択肢では「市警の内務調査で告発された」を、さらにそのあとに表示される突っ込みマークをタッチし、選択肢「25年前のことを何か知っているのか？」を選ぶと小説に反映される。

STEP 27 フランクに1つの疑問を問う

フランクに、「レッドスターのことを知っているのか？」と問うと、彼は25年前の事件をよく知っているようだ。カイルは、マイケル・マクベインの息子からレッドスターを探すよう頼まれたと、フランクに伝える。一度腹を割って話したいと言うフランクと、午後5時にラッキーズ・カフェで会う約束をすると、フランクは部屋を出ていく。

STEP 28 部屋を出ようとするとマリーから電話がかかってくる

部屋を出ようとして「ドア」アイコンをタッチしたところで、電話が鳴る。「電話」アイコンをタッチして出よう。相手はマリーだ。さっきから部屋の前にだれかがいて怖いと、カイルに訴えてくる。カイルは、マリーに部屋から絶対に出るなと伝えて電話を切る。すぐに自分の部屋を出て廊下を右へ進み、206号室のマリーの部屋へ向かおう。



STEP 29 206号室のマリーの部屋の前でディランを問い詰める

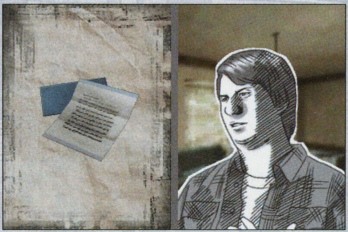
マリーの部屋に近づくと、扉の前に立っているのがディランだとわかる。何をしているのかとディランに尋ねると、いつもと同様のメンテナンスだと言ってごまかそうとする。カイルは、嘘をつくなとどなり、屋上の件をフランクに告げ口したあとはマリーの見張りかと、ディランを問い詰める。答えに窮したディランは、あわてて3階へと逃げていく。

STEP 30 206号室のマリーを訪ねて「脅迫の手紙」を預かる

206号室の前で「ドア」アイコンをタッチした後、ドアをノックしてマリーを呼ぼう。出てきたマリーに、部屋の前にいたのがディランだったと告げる。マリーの話から、前からマリーを知っているとディランが話していたことが、嘘だと判明する。カイルは、ディランに対する疑惑を確信し、マリーから「脅迫の手紙」を預かる。差出人が、ディランかもしれないからだ。

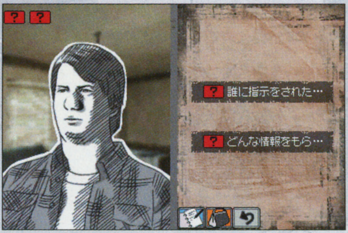
STEP 31 304号室のディランを訪ねて「脅迫の手紙」を見せる

304号室の前で「ドア」アイコンをタッチし、ドアをタッチしてノックする。室内に入り、ディランに話しかけよう。「カバン」アイコンをタッチして「脅迫の手紙」を見せた後、表示される突っ込みマークをタッチし、「あんたはマリーを見張っていた」を選択する。そのあとで表示される突っ込みマークもタッチし、「あんたはマリーの家には行っていない」を選ぼう。



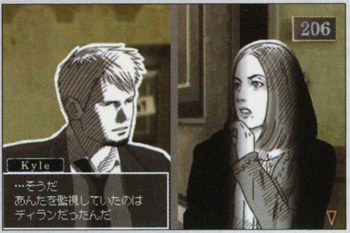
STEP 32 ディランを追及する

「誰に指示をされたんだ？」と追及した後の選択肢で「ナイルだ」を、「どんな情報をもらっていたんだ？」と追及した後の選択肢で「マリーの兄貴と亭主がコンドルの一員だった」を選ぶと、ディランはすべてを告白する。選択肢で「コンドルだ」を選んだり、「マリーが亭主と仲が悪かった」を選んだりすると、ゲームオーバーとなってしまう(→P.156)。



STEP 33　206号室のマリーを訪ねてディランのことを報告する

206号室の前で「ドア」アイコンをタッチした後、ドアをノックしてマリーを呼ぶ。出てきたマリーに、ディランがナイルの手先で、脅迫状の送り主だったことを伝える。それを聞いたマリーは、レックスを信じて逃げることに決めたとカイルに告げる。この時点まで「1000ドルの小切手」を持っていると、ここでマリーに渡すことになる(→P.87)。



STEP 34　パトリス夫人の部屋を訪ねるが会ってもらえない

パトリス夫人と話をする約束をした午後4時になる。ロビーに降り、パトリス夫人の部屋の前で「ドア」アイコンをタッチし、ドアをタッチしてノックしよう。しかし、パトリス夫人は出てこない。パトリス夫人は、ドアの向こうから、朝の約束はまた今度にしてほしいと伝えてくる。しかたがないので、いったん202号室に戻るために階段を昇っていこう。

STEP 35　2階廊下でフランクと話をする

2階廊下にたどり着くと、階段を降りてきたフランクに話しかけられる。フランクは、ディランが急に出ていったのを、疑問に思っているようだ。カイルは、ディランがナイルの息がかかった人間で、正体がばれたために逃げ出したのだと説明する。それを聞くと、フランクは、やっぱりそうだったかと、前からディランを不審に思っていたことを告げる。

STEP 36　フランクに5つの疑問を問う

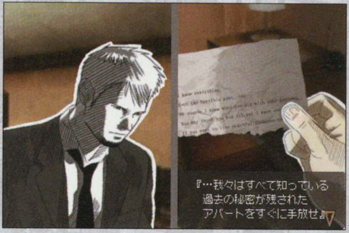
フランクに疑問をぶつけると、フランクが、レッドスターのありかを知るための、マイケル・マクベインの記録を探していることが判明する。また、過去の事件を調べている目的は、名誉の回復にあるという。「どんな名誉の回復だ？」と聞いたあとは、「ヒュー・スペックか？」を選ぼう。その後、フランクが、市警とナイルの癒着の証拠をも探していることがわかる。

STEP 37 再びフランクと会うと捜査への協力を頼まれる

フランクから疑問を聞いた後、カイルの発言に怒ったフランクと別れてから少し移動すると、再びフランクが話しかけてくる。怒った非礼を詫びるフランクは、パトリス夫人の部屋の捜査に協力してほしいと、カイルに依頼してくる。捜査するのはマクベインの記録。フランクがパトリス夫人をカフェに連れ出している間に、カイルが部屋を調べることになる。

STEP 38 パトリス夫人の部屋に潜入して部屋を調べる

階段を降りてロビーへ行くと、ちょうどフランクがパトリス夫人を連れ出し、カフェに向かうところだった。パトリス夫人の部屋の前で「ドア」アイコンをタッチし、ノブをタッチして中に入ろう。寝室に入り、机の前で「探索」アイコンをタッチ。机の下に落ちている紙切れをタッチすると、前に見せてもらった脅迫状の一部だった。脅迫状は、ナイルから届いていたのだ。

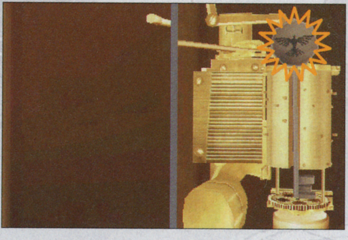


STEP 39 クロゼットから白い布にくるまれた箱を発見する

机から離れて、今度はクロゼットの前で「探索」アイコンをタッチしよう。クロゼットの扉をタッチすると、白い布でくるまれた箱を発見する。白い布をタッチすると布が取りはらわれ、木製の箱が露わになる。木製の箱をタッチすると箱が開き、それがオルゴールだということがわかる。オルゴールのドラムの軸には、文様のついた鍵が刺さっている。

STEP 40 オルゴールから「コンドルの文様の鍵」を取り出す

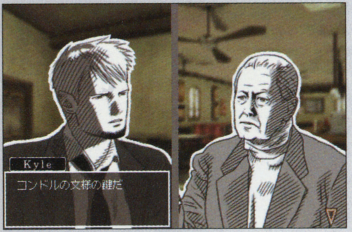
鍵の周囲を回転しているドラムには、切れ目がある。この切れ目が正面に到達したタイミングで、ニンテンドーDSのフタを閉じよう。すると、オルゴールの回転が止まる。この状態で、Rボタンを押したままフタを開き、さらにRボタンを押したまま鍵をタッチすると、オルゴールから「コンドルの文様の鍵」を取り出せる。時間がたつと音楽が止まり、やり直しとなってしまう。※



※何度もやり直しをすると、音楽が止まったときに切れ目が正面に合わさり、「コンドルの文様の鍵」をより簡単に取り出せるようになる。

STEP 41 パトリス夫人の部屋を出てラッキーズ・カフェに向かう

寝室の机の前とクロゼットの前以外の場所で、2か所以上「探索」アイコンをタッチした後に寝室に戻ると、パトリス夫人の部屋を出られるようになる。パトリス夫人の部屋を出たら、ラッキーズ・カフェに向かおう。カフェに入って奥へ進むと、フランクが話しかけてくるので、鍵のことを報告しよう。手を引けと言うフランクにカイルがたてつくと、フランクは怒って去っていく。

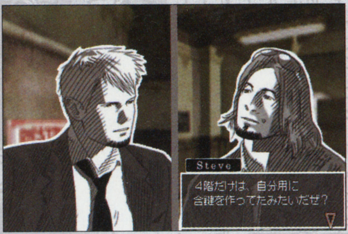


STEP 42 ラッキーズ・カフェでスティーブに捜査への協力を頼む

フランクが去ると同時に、スティーブがやってくる。ベティとの仲が順調なスティーブは、カイルにお礼をしたいと言う。カイルは、儲け話があると持ちかけ、4階の捜査に協力してもらうことにする。4階の防火扉の前で会うという約束をすると、スティーブは、先にカフェから出ていく。スティーブのあとを追い、階段で4階へと昇っていこう。

STEP 43 4階廊下でスティーブに話しかける

4階の防火扉の前にいるスティーブに話しかけると、廊下の奥が真っ暗だと教えてくれる。カイルは、パトリス夫人が、使わないところから電源を落としていくと話していたことを思い出す。カイルは、スティーブに、地下の倉庫から懐中電灯を持ってくるように頼む。カイル自身は、4階の鍵を取りに、304号室のディランの部屋へ行くことになる。階段を降りていこう。



STEP 44 304号室で「4階の鍵」を手に入れる

3階廊下を左へ進み、304号室の前で「ドア」アイコンをタッチしたら、ノブをタッチして中に入ろう。ベッドの横にある棚の前で「探索」アイコンをタッチすると、棚が大写しになる。さらに棚をタッチすると、引き出しの中に鍵の束があるのを発見する。鍵の束をタッチし、「4階の鍵」を手に入れよう。これで、4階にあるすべての部屋に入れるようになる。

STEP 45 4階へ戻って406号室に潜入する

4階の防火扉の前に戻ってスティーブに話しかけると、「懐中電灯」を渡される。これで、自分の目の前が照らされ、真っ暗な廊下や部屋の中を進めるようになる。以前訪れたときに金庫があった406号室をめざそう。部屋の前で「ドア」アイコンをタッチし、「カバン」アイコンをタッチして「4階の鍵」を選択。「使用する」をタッチしてノブをタッチすれば、室内に入ることができる。

STEP 46 部屋の中で金庫を発見する

406号室の中をスティーブと一緒に進むと、スティーブが、部屋の奥に金庫があるのを発見する。もしかしてこの中に…と、いろめき立つスティーブ。カイルも、スティーブの話に乗り、この金庫を調べることになる。金庫の前で「探索」アイコンをタッチし、金庫をタッチしよう。タッチすると、この金庫が古いものだということがわかる。

STEP 47 金庫を開けようとするがうまくいかない

大写しになった金庫のダイヤルをタッチすると、さびついていて動かない。ノブをスライドして回そうとしても、やはり動かない。金庫を開けるには道具が必要だとカイルが告げると、スティーブは、扉をこじ開けるためのバールを持ってくると言い、部屋を出ていく。スティーブを待つ間、カイルは、本当に金庫の中にレッドスターがあるのだろうかと考える。

STEP 48 何者かに襲われて意識を失う

バールを取りにいったスティーブを、金庫の前で待つカイル。その後ろ姿に、何者かが徐々に忍び寄っていく。後ろの気配に気づいたカイルは、スティーブが戻ってきたのかと思って振り返る。ちょうどその瞬間、シューという音が聞こえ、カイルは、何が起きたのかもわからないまま気を失ってしまう。そして、406号室に人が倒れる音が響く…。

COLUMN 2

ジュークボックスのBGMに耳を傾けよう

ゲーム中に流れる音楽をゆっくりと聴いてみよう

CHAPTER2になると、ラッキーズ・カフェに行けるようになる。この年代のカフェらしく、ここにはジュークボックスが置かれており、『ラストウィンドウ 真夜中の約束』のBGMをじっくり聴くことができる。曲目は全51曲で、ゲームが進行するにつれて追加されていく。

ジュークボックスで聴けるBGM一覧

曲目	曲が追加されるタイミング
闇に消えた影	10章でマーガレットが過去の告白をするとき。
一人の夜	最初から聴くことができる。
遠い記憶	2章で過去を振り返るカイルのセリフが流れるとき。
鋭い刃	3章でレックス追及時、アイテム「ツリーの盗聴器」を見せたあと。
深まる疑惑	3章でレックス追及終了後、レックスの告白が始まったとき。
風吹く街	最初から聴くことができる。
背後の男	最初から聴くことができる。
騙された女	9章でマリーの告白が始まったとき。
ダンシング・キャット	最初から聴くことができる。
ブルー・レディ	最初から聴くことができる。
ダイヤのエース	最初から聴くことができる。
おしゃまな彼の事情	テレビにタッチし、ピンキーラビットか忍者の番組を観る。
片手にグラス	2章でニコールと初めて会話したとき。
秘密	5章でミラのことを回想したとき。
サイレント・ティアーズ	4章でスティーブの告白が始まったとき。
通り過ぎた記憶	最初から聴くことができる。
ヒートアップ	最初から聴くことができる。
紫に染まる街	2章でラッキーズ・カフェでのレックスとの会話後。
哀しい夕暮れ	2章で4階の廊下に初めて入ったとき。またはラジオのFM周波数をFM98～100MHz付近に合わせたとき。
忍び寄るシャドウ	4章で4階廊下・奥に初めて入ったとき。
今宵はお酒を	2章でレックスと会話する前。
恋に強い男	5章でテーブルの下の手紙を取るとき。
隠された証拠	最初から聴くことができる。
黄色い砂漠	エンディングでキャストを紹介する場面。
旅の終わり	エンディングでスタッフを紹介する場面。
コミック・ダンサーズ	バッドエンド1を迎えたとき。または4章で「フランクのカセットテープ」のA面を再生したとき。
酔いどれタンゴ	バッドエンド2を迎えたとき。

曲目	曲が追加されるタイミング
醒めない夢	初めて手帳画面を表示したとき。初めて小説モードを表示したとき。
見つめる想い	2章でジニーに初めて電話したとき。
ネオンの灯り	2章でインターミッション画面が表示されたとき。
ビリーブ	ラジオでスティーブの曲を聴いたとき。
約束	謎解き「レコードを聴く」が成功したとき。
ロンリー・グッドバイ	バッドエンド3を迎えたとき。バッドエンドを見ていない場合は、ゲームクリア時に追加される。
ミスティー・タイム	最初から聴くことができる。
プレイバック	ゲームクリア時に追加される。
アイス・ウォーター	小説の袋とじを開けずにクリアする。
バイオレット・スカイ（アレンジVer.）	エピローグで、フランクに隠し部屋で見つけたアイテムを渡したとき。
男たちの午後（アレンジVer.）	10章でマーガレットの過去の告白が終わったとき。
二日酔いブルース	小説の袋とじを開けずにクリアする。
ルーズな気分	小説の袋とじを開けずにクリアする。
眠れぬ夜（アレンジVer.）	最初から聴くことができる。
追及	3章でレックスを追及したとき。
ストレート・チェイサー	ラジオのFM周波数を100MHz付近に合わせたとき。または小説の袋とじを開けずにクリアする。
スローステップ	小説の袋とじを開けずにクリアする。
雨のダウンタウン	小説の袋とじを開けずにクリアする。
ミステリー・ナイト	ゲームクリア時に追加される。
夢	ゲームオーバーイベントが起き、初めてリトライ画面が表示されたとき。
セレニティ・ナイト	202号室でレイチェルと電話で初めて会話したとき。
静かな時間	2章でラッキーズ・カフェで初めて食事をしたとき。
今夜の出来事（アレンジVer.）	最初から聴くことができる。
約束（オルゴールVer.）	9章でオルゴールのBGMを聴いたとき。

■……『ウィッシュルーム』のBGM　■……『ウィッシュルーム』のBGMをアレンジしたもの

CHAPTER 10

正解進行チャート

DECEMBER 26, 1980

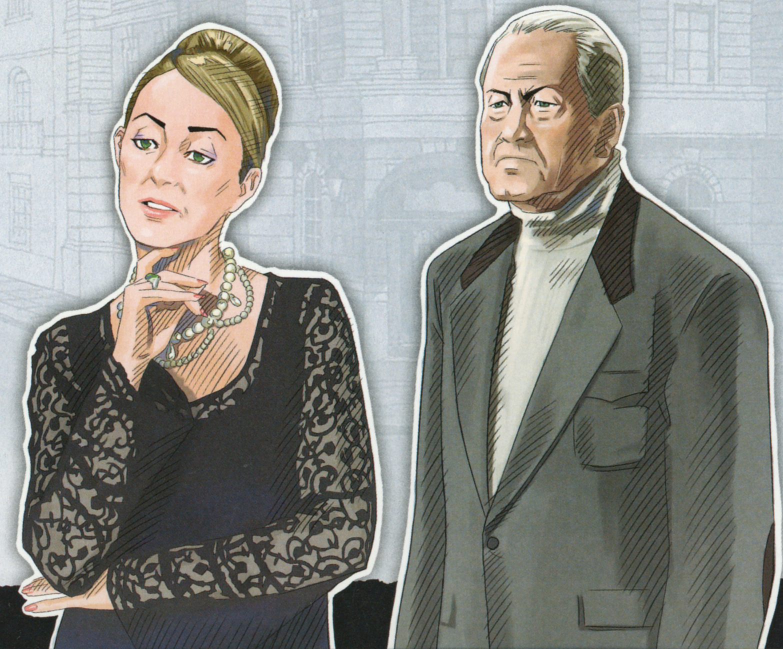
STEP 1	ポケベルの音で意識を取り戻す	➔P.131	
STEP 2	テーブルに体当たりして花瓶を床に落とす	➔P.131	
STEP 3	406号室に閉じこめられていることがわかる	➔P.131	
STEP 4	部屋の中でドアを破るための道具を手に入れる	➔P.131	
STEP 5	道具を使ってドアをぶち破る	➔P.132	
STEP 6	昔は406号室が支配人室だったことが発覚する	➔P.132	
STEP 7	倒れているスティーブを助けて「バール」を入手する	➔P.132	
STEP 8	406号室に戻って金庫を開ける	➔P.132	
STEP 9	金庫の扉から「マイケルの日記」を見つけ出す	➔P.133	
STEP 10	足を痛めたスティーブと別れて自分の部屋に戻る	➔P.133	
STEP 11	レイチェルに電話をかける	➔P.133	
STEP 12	パトリス夫人の部屋を訪ねるとフランクと会う	➔P.133	➔ GAME OVER 40 ➔P.156
STEP 13	フランクに2つの疑問を問う	➔P.134	
STEP 14	302号室のフランクを訪ねて話を聞く	➔P.134	
	選択肢「マイケル・マクベインの息子だ」を選ぶ		➔ GAME OVER 41 ➔P.156
	突っ込み		
	選択肢「あんたが忍び込ませたのか？」を選ぶ		
	突っ込み		
	選択肢「コンドルにあんたの計画をばらしたのか？」を選ぶ		
STEP 15	フランクを追及する	➔P.134	➔ GAME OVER 42 ➔P.156
STEP 16	自分の部屋に戻って「車のキー」を手に入れる	➔P.134	

STEP 17	302号室に戻ってフランクに話しかける	➔P.135
STEP 18	フランクから「ポストカードの片割れ」を渡される	➔P.135
STEP 19	ポストカードを組み合わせて「月のポストカード」を入手する	➔P.135
STEP 20	パトリス夫人の部屋を訪れてパトリス夫人に話しかける	➔P.135
	突っ込み	
	選択肢「あなたの夫がコンドルの首謀者だったからか？」を選ぶ	
	突っ込み	
	選択肢「ジョージ・パトリスだ」を選ぶ	
STEP 21	パトリス夫人を追及する	➔P.136 ··➔ GAME OVER 43 ➔P.156
STEP 22	パトリス夫人から捜査の手がかりとなるものを渡される	➔P.136
STEP 23	ホテルの写真を見比べて異なる部分を見つけ出す	➔P.136
STEP 24	4階廊下の突き当たりでコンドルのマークを発見する	➔P.136
STEP 25	401号室でコンドルのマークを発見する	➔P.137
STEP 26	402号室でコンドルのマークを発見する	➔P.137
STEP 27	403号室でコンドルのマークを発見する	➔P.137
STEP 28	404号室でコンドルのマークを発見する	➔P.137
STEP 29	405号室でコンドルのマークを発見する	➔P.138
STEP 30	405号室で×印のあった壁を確認する	➔P.138
STEP 31	「月のポストカード」の裏に書かれた暗号を読み解く	➔P.138
STEP 32	エレベータの操作パネルにつけられたカバーをはずす	➔P.138
STEP 33	読み解いた暗号を入力する	➔P.139
STEP 34	エレベータの中のイスに「コンドルの文様の鍵」を使う	➔P.139
STEP 35	机の上を調べて「宝石取引の記録」を手に入れる	➔P.139
STEP 36	机の引き出しを調べて「古い写真と警察バッジ」を入手する	➔P.139

P.130へ

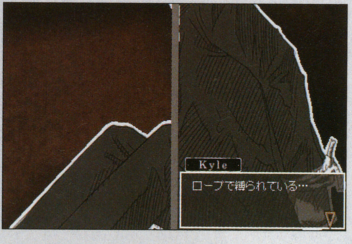
P.129から

STEP 37	壁にかけられた絵を調べてスイッチを入れる	➔P.140
STEP 38	屋上に昇って影のかかっている壁を調べる	➔P.140
STEP 39	レンガを崩して「レッドスター」を入手する	➔P.140
STEP 40	屋上に上がってきたパトリス夫人の話を聞く	➔P.140
STEP 41	パトリス夫人を追及する	➔P.141
STEP 42	翌朝ジニーからの電話で目が覚める	➔P.141
STEP 43	302号室のフランクに癒着の証拠を手渡す	➔P.141
STEP 44	住人らと言葉をかわしてアパートを出る	➔P.141
	エンディング	



STEP 1 ポケベルの音で意識を取り戻す

鳴り響くポケベルの音で意識を取り戻したカイルは、目と喉が痛んで体に力が入らないことから、催眠スプレーをかけられて襲われたことを理解する。誰に襲われたのだろうかと考えながら立ち上がろうとすると、手足が動かず、ロープで縛られていることに気づいた。痛む目を開けて数歩動いてみると、なんとか動けるようだ。この状況から抜け出す方法を考えよう。



STEP 2 テーブルに体当たりして花瓶を床に落とす

部屋の入口側の壁に、花瓶の乗ったテーブルがある。テーブルにぶつかるように上へ進むと、上に乗った花瓶がぐらぐらする。合計3回テーブルにぶつかると、花瓶が下に落ちて割れる。落ちた陶器のかけらが大写しになるので、タッチしてロープを切ろう。やっと自由に動けるようになったカイルは、バールを取りに戻ったスティーブのことが心配になる。

STEP 3 406号室に閉じこめられていることがわかる

カイルは、スティーブを探すために部屋を出ようとする。ところが、ドアの前で「ドア」アイコンをタッチした後にノブをタッチすると、ドアが開かないことに気づく。外側のノブが、ロープで縛られているのだ。もう一度ノブをタッチすると、カイルはドアをぶち破ることを思いつく。部屋を探索し、ドアをぶち破るためのアイテムを手に入れよう。

STEP 4 部屋の中でドアを破るための道具を手に入れる

ドアを破るためのアイテムは2種類ある。部屋の左下にある古い家具の前で「探索」アイコンをタッチし、重ねられたイスをタッチすると「イス」を入手できる。また、浴室の前で「探索」アイコンをタッチし、トイレをタッチして大写しにした後に、後ろにあるパイプをタッチすると「トイレのパイプ」を入手できる。どちらかを手に入れたら、ドアのところに戻ろう。

STEP 5 道具を使ってドアをぶち破る

ドアの前で「ドア」アイコンをタッチしたら、「カバン」アイコンをタッチし、「イス」か「トイレのパイプ」を選ぶ。「使用する」をタッチした後に、ドアをタッチしよう。「イス」か「トイレのパイプ」をドアに向かって5回スライドすると、廊下に出られるようになる。「イス」の場合は1回で破れることがある。どちらのアイテムを使っても、「イス」が小説に反映される。

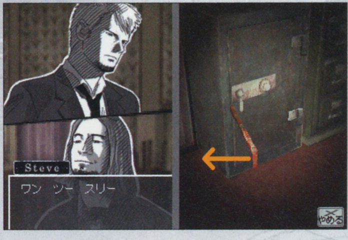
STEP 6 昔は406号室が支配人室だったことが発覚する

穴のあいたドアの前で「ドア」アイコンをタッチし、廊下へ出よう。廊下の床には、破れたドア板と一緒にルームプレートが落ちている。ルームプレートが貼られていた場所を見てみると、そこには「Manager」と書かれている。これを見て、カイルは、この部屋が昔は支配人室だったことを知る。どんな事情で、406号室という客室に変えられたのだろうか。

STEP 7 倒れているスティーブを助けて「バール」を入手する

廊下を右へ進むと、奥でスティーブが倒れているのを見つける。声をかけても目を覚まさない。スティーブをタッチし、意識を取り戻させよう。カイルと同じように、催眠スプレーで襲われたようだ。しばらくして元気を取り戻したスティーブに、まだ金庫を調べ終えていないと告げると、バールを持ってきたとスティーブは答える。床に落ちた「バール」を拾って手に入れよう。

STEP 8 406号室に戻って金庫を開ける



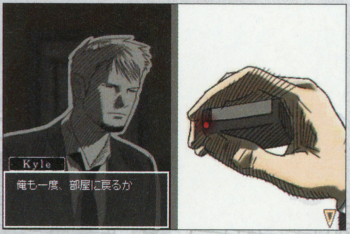
スティーブと一緒に406号室に戻る。金庫の前で「探索」アイコンをタッチしたら、「カバン」アイコンから「バール」を選び、「使用する」をタッチした後に金庫をタッチしよう。スティーブのかけ声の「スリー」に合わせ、扉にはさんだバールを左へスライドすると、分厚い扉がはずれる。だが、金庫の中にあるケースをタッチすると、中身は空っぽだった。

STEP 9 金庫の扉から「マイケルの日記」を見つけ出す

分厚い扉をはずしたのにとがっかりするスティーブの言葉がひっかかり、カイルははずれた金庫の扉を見る。金属板がめくれて、中に空洞があるのを発見する。バールで金属板をはがすと、中に「マイケルの日記」が隠されていた。日記には、マイケルが金庫破りを撃ってレッドスターを横取りしたこと。その報復のために、ジョージ・パトリスに妻を殺されたことが綴られていた。

STEP 10 足を痛めたスティーブと別れて自分の部屋に戻る

日記を読み、カイルは、父がレッドスターを盗み出そうとこの部屋に押し入り、マイケルに殺されたことを知る。スティーブに呼ばれて我に返ったカイルは、日記にレッドスターの行方は書かれていないと教える。一緒に部屋を出ると、足を痛めたスティーブに自分の部屋へ戻るように伝える。ちょうどポケベルが鳴ったので、カイルもいったん部屋に戻ることにする。



STEP 11 レイチェルに電話をかける

階段で2階へ降りて自分の部屋に戻ったら、電話をタッチしてレイチェルに電話をかけよう。何度もポケベルを鳴らしたと心配するレイチェルに、アクシデントに遭ったが心配はないと伝える。電話はエドに代わり、フランク・レイバーについての追加情報を得られる。カイルは、犯人と目星をつけた相手に話をしにいくとエドに告げ、電話を切る。

STEP 12 パトリス夫人の部屋を訪ねるとフランクと会う

1階のパトリス夫人の部屋を訪ねよう。だが、パトリス夫人は、カイルが夫人の部屋から鍵を持ち出したことを知っており、追い返されてしまう。そこにフランクが現れ、パトリス夫人がカイルを、ナイルの人間と疑っていることを教えてくれる。なお、夫人の部屋へ行く前に302号室のフランクの部屋を訪れると、部屋に入った時点でゲームオーバーが確定する(→P.156)。

STEP 13 フランクに2つの疑問を問う

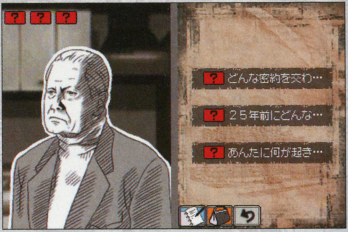
フランクに、「どうしてあんたに俺のことを相談したんだ？」「あの鍵にはどんな意味があるんだ？」の、2つの疑問を問う。さらに、カイルは、知りたいのは25年前の金庫破りの死の真相だと伝える。それを聞くと、フランクは動揺して顔色を変え、25年前のことを知りたければ部屋に来るといいと言い残して去る。フランクは、25年前のことをなにか知っているのだろうか。

STEP 14 302号室のフランクを訪ねて話を聞く

302号室のフランクの部屋を訪ねると、フランクは25年前の事件について語る。最初の選択肢は「マイケル・マクベインの息子だ」を選ぼう。間違えるとゲームオーバーとなる。(→P.156)。その後に表示される突っ込みマークをタッチし、「あんたが忍び込ませたのか？」を選択。その後の突っ込みマークもタッチし、「コンドルにあんたの計画をばらしたのか？」を選ぼう。

STEP 15 フランクを追及する

フランクへの追及では、どの順番で質問するかが重要となる。順番を誤ると、ゲームオーバーとなるので注意しよう(→P.156)。「25年前にどんな計画を立てたんだ？」「どうして合図はうまくいかなかったんだ？」「どんな密約を交わしたんだ？」「あんたに何が起きたんだ？」の順に問いただすと、フランクの口から真実を聞き出すことができる。

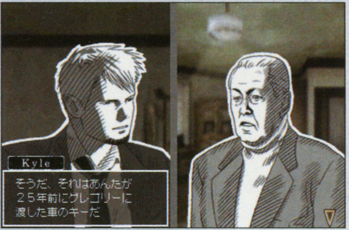


STEP 16 自分の部屋に戻って「車のキー」を手に入れる

25年前の事件について語ったフランクも、グレゴリーとの密約については、彼の家族にしか話せないと口を閉ざす。カイルが、グレゴリーの家族だという証拠を手に入れよう。202号室へ戻り、テーブルの前で「探索」アイコンをタッチした後に小包をタッチする。箱の中にあるキーをタッチすると、「車のキー」を入手できる。これを持って、再度フランクの部屋を訪れよう。

STEP 17 302号室に戻ってフランクに話しかける

302号室に入ってフランクに話しかけ、フランクに自分がグレゴリーの家族だと伝え、「車のキー」を見せる。これを見て、フランクは25年前の真実を語り始める。だまされたとはいえ、自分の責任でカイルの父を死に至らしめたことを謝罪するフランク。カイルは、フランクを責める気はなく、胸にあるのは、どんな思いで父親が死んでいったかということだけだと答える。



STEP 18 フランクから「ポストカードの片割れ」を渡される

カイルは、フランクのために、ヒュー・スペック糾弾の証拠を見つけると約束する。フランクは、捜査はカイルにまかせると言い、「ポストカードの片割れ」を渡してくれる。フランクが4階の捜査で見つけた、唯一の手がかりだという。また、パトリス夫人に、カイルがナイルの手先ではないことを伝えてくれるとのこと。フランクに別れを告げると、カイルは部屋をあとにする。

STEP 19 ポストカードを組み合わせて「月のポストカード」を入手する

フランクから渡された「ポストカードの片割れ」は、夜空に月が浮かぶ絵柄で、見覚えがある。「カバン」アイコンをタッチし、「ポストカードの片割れ」を選んだあとで「組み合わせる」をタッチし、「破れたポストカード」を選ぼう。2つのカードが組み合わさり、「月のポストカード」を入手できる。裏には、数字や記号が書かれている。どのような意味があるのだろうか。

STEP 20 パトリス夫人の部屋を訪れて夫人に話しかける

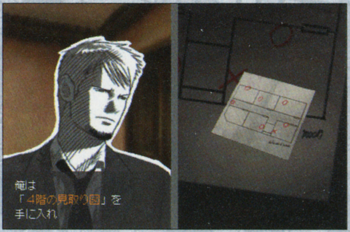
ロビーに降りてパトリス夫人の部屋を訪ねると、今度は快く部屋に入れてくれる。フランクが話をつけてくれたらしい。パトリス夫人に話しかけたら、コンドルのことを尋ねた後に表示される突っ込みマークをタッチし、「あなたの夫がコンドルの首謀者だったからか？」を選ぼう。そのあと現れる突っ込みマークもタッチし、「ジョージ・パトリスだ」を選ぼう。

STEP 21 パトリス夫人を追及する

「どんな密売方法を考え出したんだ？」と追及したあとは、選択肢「宝石の密売相手を集めるためか？」を選ぶ。「マイケルはどんな裏切りをしたんだ？」と追及したあとは、「マイケルが密売から手を引こうとしたからか？」を選ぶ。選択を誤ると、ゲームオーバーとなるので注意しよう(→P.156)。その後は、パトリス夫人にすべての疑問を問いただしていこう。

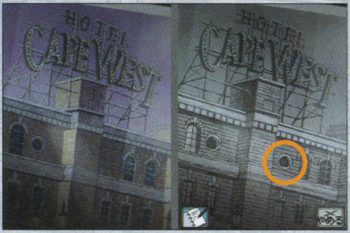
STEP 22 パトリス夫人から捜査の手がかりとなるものを渡される

ホテル時代にあった秘密の部屋の話を語るパトリス夫人から、このアパートで今日まで見つけられなかったものを、見つけ出してほしいと頼まれる。その手がかりとして、「創業当時のホテルの写真」「小さな鍵」「4階の見取り図」を渡してくれる。「4階の見取り図」には、○印の書かれている場所がある。これらのアイテムを手がかりに、隠された部屋を見つけ出そう。



STEP 23 ホテルの写真を見比べて異なる部分を見つけ出す

以前シドニィからもらった「13年前のホテルの写真」が左画面に、新しく手に入れた「創業当時のホテルの写真」が右画面に表示される。左右の写真の異なる部分を見つけ出して○で囲もう。右画面の「創業当時のホテルの写真」の4階にある、右から3番目の丸い窓が正解だ。○で囲むと、隠された部屋が、エレベータと405号室の間に位置することが判明する。



STEP 24 4階廊下の突き当たりでコンドルのマークを発見する

手がかりを求め、「4階の見取り図」に○印の書かれている場所を調べていこう。まずは、4階廊下・奥の突きあたりの前で「探索」アイコンをタッチ。正面にある窓をタッチすると、右の隅に「Ⅰ」という数字のついた、コンドルのマークが刻まれているのを発見する。マークをタッチすると、コンドルの体や顔の向き、ローマ数字が自動的にメモに書かれていく。

STEP 25 401号室でコンドルのマークを発見する

次に401号室を調べよう。「4階の鍵」を選んで「使用する」をタッチした後、ノブをタッチして中に入る。ベッドの前へ進み、「探索」アイコンをタッチした後にベッドをタッチすると、ヘッドボードに「Ⅱ」という数字のついた、コンドルのマークが刻まれているのを発見する。マークをタッチすると、コンドルの体や顔の向き、ローマ数字が自動的にメモに書かれる。

STEP 26 402号室でコンドルのマークを発見する

次に402号室を調べよう。「4階の鍵」を選んで「使用する」をタッチした後、ノブをタッチして中に入る。クロゼットの前へ進み、「探索」アイコンをタッチした後にクロゼットの扉をタッチすると、扉に「Ⅲ」という数字のついた、コンドルのマークが刻まれているのを発見する。マークをタッチすると、コンドルの体や顔の向き、ローマ数字が自動的にメモに書かれる。

STEP 27 403号室でコンドルのマークを発見する

次は403号室。「4階の鍵」を選んで「使用する」をタッチした後、ノブをタッチして中に入る。左上に並んだ家具の前へ進み、「探索」アイコンをタッチした後に中央にあるイスをタッチすると、イスの縁に「Ⅳ」という数字のついた、コンドルのマークが刻まれているのを発見する。マークをタッチすると、コンドルの体や顔の向き、ローマ数字が自動的にメモに書かれる。

STEP 28 404号室でコンドルのマークを発見する

次に404号室を調べよう。「4階の鍵」を選んで「使用する」をタッチした後、ノブをタッチして中に入る。右側にある机の前へ進み、「探索」アイコンをタッチした後に机をタッチすると、左の隅に「Ⅴ」という数字のついたコンドルのマークが刻まれているのを発見する。マークをタッチすると、コンドルの体や顔の向き、ローマ数字が自動的にメモに書かれる。

STEP 29 405号室でコンドルのマークを発見する

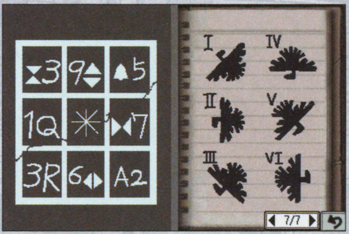
最後は405号室。「4階の鍵」を選んで「使用する」をタッチした後、ノブをタッチして中に入る。ドレッサーの前へ進み、「探索」アイコンをタッチしたあとでドレッサーをタッチすると、鏡の右側に「Ⅵ」という数字のついた、コンドルのマークが刻まれているのを発見する。マークをタッチすると、コンドルの体や顔の向き、ローマ数字が自動的にメモに書かれる。

STEP 30 405号室で×印のあった壁を確認する

「4階の見取り図」に○印のつけられた場所は、これですべて調べたことになる。405号室には、○印のほかに×印のつけられている場所もある。×印があるのは、部屋の左側の壁だ。壁をタッチしてみるが、とくに変わった点は見られない。だが、秘密の部屋が、その壁の向こう側にありそうだということはわかる。どのようにして秘密の部屋を見つけ出すかを考えよう。

STEP 31 「月のポストカード」の裏に書かれた暗号を読み解く

「カバン」アイコンをタッチし、「月のポストカード」を選んで「見る」をタッチしよう。裏に書かれた暗号が表示される。「手帳」アイコンをタッチすると、さきほどメモしたマークと合わせてチェックできる。数字はボタンを押す順番を、コンドルの体の向きは押すべきボタンの書かれた枠を、顔の向きは左右どちらの記号かを示している。このヒントから答えを導き出そう。



STEP 32 エレベータの操作パネルにつけられたカバーをはずす

エレベータの前で「ドア」アイコンをタッチした後、左側のスイッチをタッチして中に入ろう。扉を向いた状態で「探索」アイコンをタッチし、操作パネルを大写しにする。「カバン」アイコンから「小さな鍵」を選んだら、「使用する」をタッチし、4階部分のボタンにつけられたカバーをタッチしよう。カバーがはずれ、奥にあるスイッチに触れることができるようになる。

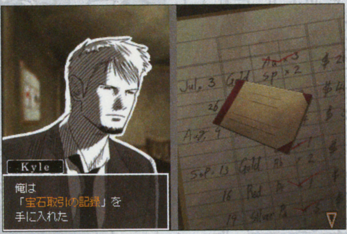
STEP 33 読み解いた暗号を入力する

スイッチをタッチして赤いランプが点灯したら、「月のポストカード」から読み解いた答えに従ってボタンをタッチしていく。「3」「1」「R」「開くボタン」「2」「閉じるボタン」の順にボタンをタッチすると、エレベータが動き出し、4階と屋上の間で止まる。同時に、エレベータにあるL字型のイスから、なにかの音が聞こえてくる。イスの前で「探索」アイコンをタッチしてみよう。

STEP 34 エレベータの中のイスに「コンドルの文様の鍵」を使う

エレベータのイスをタッチすると、鍵穴が大写しになる。「カバン」アイコンから「コンドルの文様の鍵」を選ぼう。「使用する」をタッチした後に鍵穴をタッチすると、イスが開いて隠された入口が出現する。ついに、秘密の部屋への入口を発見した。奥へ進んで隠し部屋の中に入り、長い間隠されてきたホテル・ケイプウェストの秘密を探索しよう。

STEP 35 机の上を調べて「宝石取引の記録」を手に入れる



右上にある机の前で「探索」アイコンをタッチし、さらに机の上にある書類をタッチしよう。机の上が大写しになる。大きな台帳をタッチすると、日付や金額、シルバー、ゴールド、レッドという隠語が記されているのを発見する。ホテル・ケイプウェストで密売された宝石の記録だ。「宝石取引の記録」を手に入れたら、「戻る」アイコンをタッチして机の上の画面に戻ろう。

STEP 36 机の引き出しを調べて「古い写真と警察バッジ」を入手する

机をタッチすると、引き出しの中が大写しになる。中にある茶封筒をタッチしよう。封筒の中には、「ロサンゼルス警察」と刻まれた警察バッジと、3人の男が写った古い写真が入っている。右端の男は、ジョージ・パトリス。左端の男は、マイケル・マクベイン。そして中央には、若いころのヒュー・スペック。ついに、フランクが探し求めていた癒着の証拠を入手することができた。

STEP 37 壁にかけられた絵を調べてスイッチを入れる

机を離れ、左側の壁にかけられた絵の前で「探索」アイコンをタッチする。絵をタッチし、右下のスイッチをタッチしよう。すると、絵に描かれた灯台が輝き出す。次は部屋の右側の壁の前で、「探索」アイコンをタッチしよう。灯台の明かりでコンドルの影ができ、その影が壁に飾られたダイヤのトランプを指していることに気づく。これは、レッドスターのありかを示すヒントだ。

STEP 38 屋上に昇って影のかかっている壁を調べる

エレベータに乗って屋上へ昇ると、灯台のモニュメントが光を発している。隠し部屋のスイッチと連動しているようだ。灯台の明かりは、ゆがんだ形の影を映し出しており、その影は、灯台の右側にある壁を指し示している。壁の前で「探索」アイコンをタッチし、さらに壁をタッチしよう。カイルは、影の指す1か所だけが、他のレンガと比べて新しいことに気づく。

STEP 39 レンガを崩して「レッドスター」を入手する

1か所だけ色の異なるレンガをタッチすると、大写しになる。この部分を、何度もタッチしよう。タッチし続けると、レンガが崩れてくる。そして、ついに、カイルはレンガに埋めこまれ、隠されていた稀代の宝石のレッドスターを手に入れることになる。カイルは、これを手にして命を落とした父のことを想い、思わず自らの手の中のレッドスターを握りしめるのだった。

STEP 40 屋上に上がってきたパトリス夫人の話を聞く

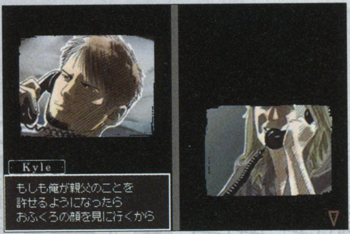
カイルは、オーダーの手紙に、レッドスターの届け先は13年前のキャシー殺害の犯人と書かれていたことを思い出す。ちょうどそのとき、エレベータが動き出す。屋上にやってきたのはパトリス夫人。前の会話で隠し部屋の場所は知らないと語ったパトリス夫人だが、実は、最初からすべてを知っていたことが判明する。夫人を問いただして、嘘をついていた理由を聞こう。

STEP 41 パトリス夫人を追及する

パトリス夫人に4つの疑問を追及すると、夫人はその胸のうちに秘めていた複雑な思いをすべて告白する。彼女は、悪い男を愛してしまったばかりに狂わされた、これまでの人生を振り返って泣き崩れる。そんなパトリス夫人を見送り、カイルはひとり406号室を訪れる。父が最期のときに目にした光景を見つめながら、母と自分のためにこの窓辺に立った父のことを考えるのだった。

STEP 42 翌朝ジニーからの電話で目が覚める

翌朝、ベルの音で目が覚めて電話に出ると、母のジニーからだった。父の死の真相をまだ話す気にはなれないカイル。だが、カイルは、父のことを許せるようになったら会いにいく、そのときはこの間の話の続きを聞かせてほしいと母に伝える。電話を切ったあとレイチェルに電話をし、オーダーの仕事が完了したことを報告。そして、あとでオフィスに行くと告げて電話を切る。



STEP 43 302号室のフランクに癒着の証拠を手渡す

302号室のフランクを訪ね、コンドルが宝石の密売に使っていた隠し部屋で癒着の証拠を手に入れたと伝える。「宝石取引の記録」と「警察バッジと古い写真」を渡すと、長い間このときを待っていたと感慨にひたるフランク。スペックを告発したあとはどうするのかと心配するカイルに、フランクは、仲間がいるアイダホに行って暮らすと笑いながら言うと、部屋に戻っていく。

STEP 44 住人らと言葉をかわしてアパートを出る

ロビーに降りたところで、ニコールとシドニィ、スティーブ、パトリス夫人と、それぞれに言葉をかわす。誰もが、それぞれの幸せに向かって新たな一歩を踏み出している。カイルは、せかすように鳴るポケベルに向かって、すぐ行くからとひとり言を言い、アパートの玄関へ向かっていく。右画面に表示される扉をタッチして、アパートの外へと出よう。

エンディング後のお楽しみ

『ラストウィンドウ 真夜中の約束』では、エンディングを迎えた後にセーブされるデータをロードすることで、おまけ要素を楽しめるようになっている。小説をじっくりと読んだり、ミニゲームでハイスコアをめざしたりして、クリアしたあとも楽しんでほしい。

クリアデータから遊べる４つのお楽しみ

1 エピローグを読める

エンディングを迎えると、小説『ラストウィンドウ 真夜中の約束』が完成し、その巻末にエピローグが追加される。

2 BGMがコンプリートされる

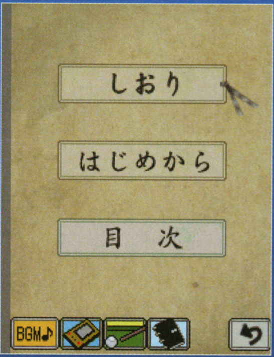
エンディングまでに一度も袋とじを開けずにクリアすると、ジュークボックスのBGMがコンプリートする(→P.127)。

3 「ピンキーラビットランド」で遊べる

CHAPTER6で入手する「ピンキーラビットランド」を使うと遊べたミニゲームを、いつでもプレイすることができる。

4 「ナインボール」で遊べる

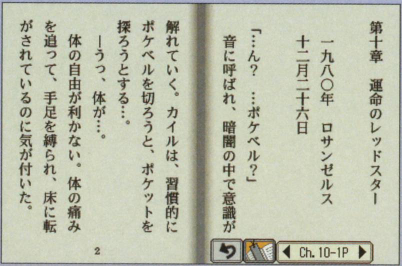
エンディングまでに一度も袋とじを開けずにクリアすると、本格的なビリヤードゲーム「ナインボール」を遊べるようになる。



完成した小説とエピローグを読もう

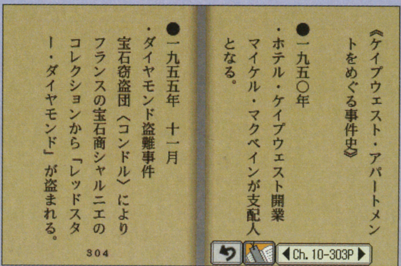
小説が完成する楽しみ

マーティン・サマーという小説家が、カイルを主人公にして書き進めている小説『ラストウィンドウ 真夜中の約束』。エンディングを迎えると小説が完成し、全10章の壮大な物語を読むことができるようになる。プレイを振り返りながら読んでみよう。

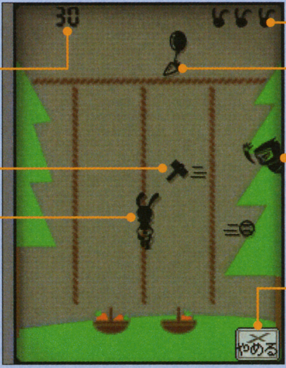


巻末にエピローグが追加される

エンディング後に追加されるエピローグとは、小説のページを10章の最後まで進めた先にある袋とじのことだ。定規を上にスライドし、袋とじを開けてみよう。ケイプウェスト・アパートメントをめぐる事件史を、時の流れに沿って読み進むことができる。



「ピンキーラビットランド」で遊ぼう



操作方法

●十字ボタン：ピンキーラビット（自分）の移動。

ゲームオーバー

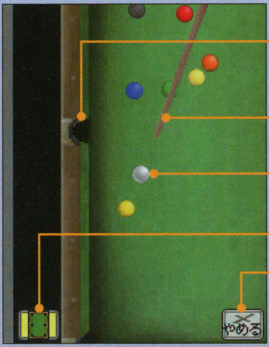
●ニンジャの攻撃に3回当たるとゲームオーバー。
●「やめる」をタッチすると途中でやめられる。

※ハイスコアは、小説に保存される。

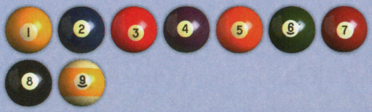
遊びかた

●ロープを登り、上のロープを行き来するニンジンを取る。
●ニンジンを手に入れて地面に降りるとスコアが加算される。
●ニンジンを運び終わるまで、次のニンジンは登場しない。
●ロープの途中でニンジャが登場し、ものを投げて攻撃してくる。ニンジャの攻撃に当たると、残りのピンキーラビット数が減る。

「ナインボール」で遊ぼう



ボールの番号と色



対戦相手

スティーブ　シドニィ　ニコール　ベティ

※対戦相手はランダムに選ばれる。

操作方法

●タッチペンでキューをスライドする。

ゲームオーバー

●9番ボールをポケットに落とすとゲーム終了。（落としたほうが勝利する）
●「やめる」をタッチすると途中でやめられる。

遊びかた

●ブレイクショット後、手球を打って若い番号順に当ててポケットに落としていく。「全体を見る」をタッチすると、番号を確認できる。
●ボールをポケットに落とせないとプレイヤー交代。
●手球が目標のボールに当たらなかったり、手球をポケットに落としてしまったりした場合は相手のフリーボールとなる。フリーボールでは、自分の好きな位置に手球を移動させてからスタートできる。

ホテル・ケイプウェストをめぐる 過去の事実

カイル・ハイドの住むケイプウェスト・アパートメントには、過去にホテルだった時代も含めて、数多くの謎が隠されている。ここでは、『ラストウィンドウ 真夜中の約束』に登場する人物たちをめぐるこれまでの事件の数々を、裏事情なども含めて紹介している。

1954（26年前）

●ロスの街で、コンドルと呼ばれる宝石窃盗団が暗躍を始める。

【 裏事情 】
・コンドルは、ナイルが作った窃盗団。ナイルは、ダウンタウンでカフェやバーを手広く経営する実業家ジョージ・パトリスに目をつけて、ジョージを首謀者にかつぎあげた。
・ジョージは、幼なじみでホテルの支配人マイケル・マクベインとともに盗んだ宝石の密売を始めた。ロス市警の刑事ヒュー・スペックは、コンドル結成より前からナイルと癒着していた。スペックは、ナイルを通じてジョージたちとつながりを持つようになる。

1955（25年前）

●ロサンゼルスを訪れていたフランスの宝石商シャルニエのコレクションから、レッドスター・ダイヤモンドと呼ばれる稀代のダイヤモンドが盗まれる。
●ロス市警の刑事フランク・レイバーは、コンドルが宝石をホテル・ケイプウェストで密売しているという情報を得て、金庫破りのクリス・ハイドと密約を結び、ホテルに侵入させる計画を立てる。
●計画決行直前、ホテルで待機していたフランクは同僚のヒュー・スペックから妻の容態が急変したという知らせを受ける。フランクはスペックに現場を託し、妻の入院先の病院へ向かう。
●深夜、クリスがホテル・ケイプウェストの支配人室（406号室）に侵入し、金庫を開けてそこにダイヤを見つける。クリスは約束どおり合図を送るが、その合図で部屋に入ってきたのは警察ではなく、ホテルの支配人のマイケル・マクベインだった。マクベインは、窓際に立っていたクリスを撃つ。
●フランクは、妻の容態急変がニセの情報と知って現場へ戻るが、スペックから、クリスが合図を送ってこなかったので計画は失敗したと報告される。
●3日後、ダウンタウンの駐車場で、クリスの死体が発見される。クリスの死体を発見したのは、当時警官だったエド・ヴィンセント。
●事件の捜査担当は、エドとその上司ヒュー・スペック。遺留品の鞄から身元が割れたが、犯人の手がかりはなく、スペックによって事件の捜査は早々に打ちきられる。
●フランクはクリスの死後、コンドルの捜査の第一線からはずされるが、コンドルの捜索を続けるフランクをじゃまに思ったヒュー・スペックは、フランクの違法捜査の証拠探しをする。
●スペックは、フランクが悪事を糾弾するために手段を選ばないやり方をしていた事実をつかんで内務調査部に報告したため、フランクが捜査の現場から完全にはずされる。

【 裏事情 】
・クリスは、逮捕歴のない名うてのフリーの金庫破り。おもにコンドルからの依頼で仕事をしていたが、警察と組んで仕事もする、口の堅い人間だった。そのためコンドルの内情に詳しい。
・フランクがクリスを使って、ホテル・ケイプウェストにてコンドルの検挙を計画していること知ったスペックは、その情報をコンドルの首謀者ジョージ・パトリスに流した。スペックの情報を聞いたジョージは、マイケルに金庫を守らせる。
・クリスを撃ったマイケルは、部下のマイク・ポーター（マリーの兄）とピーター・リベット（マリーの夫）にクリスの死体の処分を手伝わせる。
・クリスの死体は、2日間ワインセラーに隠され、その後ダウンタウンの駐車場に運ばれた。
・マイケルは、事件現場となった支配人室を客室に変えて封じた。
・マイケルは、クリスが金庫から持ち出していたレッドスターを金庫へは戻さずに横取りする。ジョージ・パトリスに、警察の摘発は防ぎ、クリスを撃ったこと、そのときすでにレッドスターはなかったことを報告する。
・ジョージは、マイケルがレッドスターを横取りしたと感づいたが、その話を信じたふりをして見逃す。
・ジョージは、手下を使ってクリスのアパートを家捜しさせる。しかし、ダイヤは発見されない。
・エドとクリスは行きつけの酒場で知り合った飲み仲間だったが、それまで互いの事情は知らなかった。死体となったクリスと再会して、初めてクリスの身の上を知り、妻ジニーにその報告へ行く。
・クリスの死後、留守中に部屋を荒らされたクリスの妻ジニーは、息子カイルを連れてマンハッタンへ逃げる。

1967
(13年前)

●ホテル・ケイプウェストが営業不振になり、閉館が決定する(オーナーは別人)。
●マイケル・マクベインはホテル閉館を機に、コンドルと縁を切るとジョージ・パトリスに伝える。
●ジョージは、マイケルの妻キャシーを呼び出して、マイケルが隠しているレッドスターのありかを尋ねるが、キャシーは知らない。
●閉館パーティーの夜、ジョージはマイケル・マクベインの妻キャシーを秘密裏に404号室に呼び出し、マイケルへ見せしめとしてキャシーのワインに毒を入れ、毒殺する。
●キャシーの死体の第一発見者は、ホテルの従業員マイク・ポーター(マリーの兄)とピーター・リベット(マリーの夫)。マイクは人を呼ぶ前にキャシーの指輪を盗む。
●キャシーの死は自殺から一転、他殺の線が浮上するも、キャシーの飲んだワインのボトルがなくなるなどの初動捜査の不手際で事件は未解決となる。
●マイケルは、自分の引退の報復のためにキャシーが殺されたことを察知する。
●キャシーの葬儀のあと、マイケルは、クリス殺害とレッドスター横取りの事実、ジョージへの復讐心を綴った日記を記す。さらに、隠し部屋と屋上の灯台の仕掛けを準備して、閉館したホテルの屋上にレッドスターを隠す。

【 裏事情 】
・キャシー殺害後、ワインボトルを持ち去ったのはジョージ・パトリス。
・マイクとピーターは、キャシー殺害はジョージの犯行とうすうす感づいていたが、騒ぎ立てなかった(権力、カリスマともに、ジョージのほうが直属の上司マイケルよりも上だった)。

●マーガレットは、ジョージからキャシーを殺害したのは自分だと聞き、ジョージを責める。
●マーガレットがジョージを止めるより先に、パトリス家にマイケルが侵入して、マーガレットを殴り、ジョージを撃つ。マイケルは、ジョージを撃った拳銃を倒れていたマーガレットに握らせて去る。
●マーガレットは、ジョージ殺害の第一容疑者として裁判を受けるが、証拠不十分で無罪となる。
●無罪になった日に、マーガレットは売りに出ていたホテル・ケイプウェストを買い取る。
●マイク・ポーターが交通事故で死ぬ。

【 裏事情 】
・ホテル閉館やジョージの死により、コンドルの衰退を見たナイルはコンドルを見限る。まず、じゃまになったコンドルの一員のマイク・ポーターを事故に見せかけて殺害する。
・さらにナイルは、スペックを使えると判断。政界へ送りこもうとする。ナイルの画策でスペックは議員当選を果たす。

●ロサンゼルス・ビート社の雑誌記者ジャック・グリーンは、宝石窃盗団コンドルについての取材を重ねていくうちに、コンドルの背後には犯罪組織ナイルの存在がいるという事実をつかみ、それを「コンドルの真実」という連載記事にする。
●ジャック・グリーンは、その連載記事の第1回目を執筆後、交通事故で死亡する。
●ジャックの同僚レックス・フォスターはジャックの事故は犯罪組織の仕業だという記事を書くが、その記事は捏造とされ、レックスは新聞社から追放される。
●マリーの兄マイクが事故で死に、マリーは多額の生命保険を受け取る。
●両親を早くに亡くして、たったひとりの兄まで亡くしたマリーは、親身に相談にのってくれる兄の友人ピーターと結婚する。
●ピーターはマリーの受け取った保険金を元手に事業を始める。事業は最初のうちはうまくいくが、やがてうまくいかなくなる。

1980
(現在)

●ピーターは昔の仕事仲間のつながりでナイルから借金をするが、事業は失敗する。
●ピーターはマリーを受取人にした生命保険に入る。その後、車の事故で死亡。
●ピーターの死後、ピーターが密かに生命保険に加入していたと知ったマリーは保険金を請求する。
●保険の調査員になったレックスが、保険会社からマリーの調査を依頼される。
●レックスは、マリーを調べるうちに、マリーの夫が宝石窃盗団コンドルにかかわりがあったこと、ピーターの死後、かつてホテル・ケイプウェストだったアパートにマリーが移り住んだことを知る。
●レックスがケイプウェスト・アパートメントを調べ始める。
●ロサンゼルス近郊で、宝石強盗事件が連続して起きる。その手口は60年代に世間を騒がせた宝石強盗事件を彷彿とさせるものだった。事件の前に、帽子の女が必ず現れている。

【 裏事情 】
・帽子の女の正体は、マリー・リベット(ナイルから指示を受けて変装していた)。
・金を返せなくなったピーターは、ナイルから用ずみと判断され、事故に見せかけて殺害された。
・マリーが保険金を請求して以降、ナイルから連絡が来るようになる。
・ナイルに脅されたマリーは、指定の時刻、宝石店に帽子の女に変装して現れるようになる。

COLUMN 3

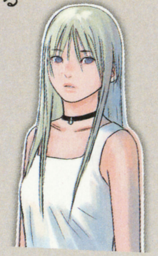
ウィッシュルーム(WISH ROOM)™ 天使の記憶 とのかかわり

前作との関連性を楽しもう

『ラストウィンドウ 真夜中の約束』は、2007年に発売された『ウィッシュルーム 天使の記憶』の続編だ。そのため、『ラストウィンドウ』には『ウィッシュルーム』とつながるエピソードや人物も多い。ここでは、その代表的なものを紹介している。関連する要素はこれら以外にもいくつもあるので、自分の目で見つけてほしい。

前作との代表的な関連性

1 前作のヒロインのミラが登場する



『ウィッシュルーム』で、記憶喪失のために言葉を失ったヒロインとして登場したミラ。彼女は、今回の作品にも登場する。その場面を楽しみに、プレイを進めてみよう。

2 小説をマーティン・サマーが書いている

『ラストウィンドウ』の小説の著者は、マーティン・サマーと記されている。前作で、いつかカイルを主人公にした小説を書きたいと語っていたが、その夢がかなったわけだ。

3 ビリヤードで勝つとカイルが思い出話をする

物語を進めていくと、スティーブとビリヤードで競う場面が登場する。ビリヤードに勝つと、カイルがかつて行方を捜していたブライアン・ブラッドリーの思い出話をするのだ。

4 カイルが変わらずレッドクラウン商会に勤めている

前作のラストでミラと一緒に車で旅立ったカイルだったが、本作では相変わらずレッドクラウン商会に勤めている。カイルは、表向きはセールスマンだが、エドの命令でいわくつきの品物を探す裏ビジネスも行っている。

5 犯罪組織ナイルが引き続き暗躍している

『ラストウィンドウ』の核心部分に触れるので詳しくは述べないが、『ウィッシュルーム』に登場した犯罪組織ナイルが、本作でも暗躍している。ナイルは、何をなそうとしているのか。カイルの運命は…。すべては、プレイを進めて体験してほしい。

※このページで使用しているイラストは、『ウィッシュルーム 天使の記憶』のものです。©2007 Nintendo／CING

D A T A

データ編

ゲームオーバー全リスト

Game over

リトライするか、タイトルに戻ってやり直しをしよう

『ラストウィンドウ 真夜中の約束』では、選択肢を誤ったり謎解きに失敗したりするとゲームオーバーとなる。ゲームオーバーになったら、「Retry」を選んで少し前からやり直すか、「Back to Title」を選んで前回セーブした場所からやり直すようにしよう。ここでは、通常のプレイではなかなかすべてを見ることのできない、43種類のゲームオーバーについて網羅している。

GAME OVER 1

CHAPTER 2

相手	スティーブ	場所	202号室

カイルに助けを求めて202号室に来たスティーブとの会話で、選択肢「面倒ならおことわりだ」の後に「おまえのことなんて知るか」を選ぶと、スティーブは失望して部屋を出ていく。その後、廊下でマリーにどなり散らすスティーブを止めに入ると、思いっきり殴られてしまう。

GAME OVER 2

CHAPTER 2

相手	マリー	場所	206号室

マリーの指輪を探すために206号室に入った後、指輪を見つける前に2回マリーに話しかけ、選択肢「これ以上調べる必要はない」を選ぶと、マリーに部屋を追い出される。その後、マリーの部屋に押し入ったスティーブが指輪を見つけ、カイルの面目はまるつぶれとなってしまう。

GAME OVER 3

CHAPTER 3

相手	パトリス夫人	場所	202号室

家賃の催促のために202号室へやってきたパトリス夫人との会話で、2回出現する突っ込みマークをタッチせずに2回とも聞き流すと、カイルの態度にパトリス夫人が憤慨する。即刻アパートから出ていくよう通達され、翌日までに出ていかないと警察を呼ぶとまで言われてしまう。

GAME OVER 4

CHAPTER 3

相手 スティーブ　**場所** 202号室

儲け話を持ちかけてきたスティーブとの会話で、突っ込みマークをタッチし、その後に現れる選択肢のどちらかを選ぶと、せっかく集めたお金を全部持っていかれてしまう。その後、廊下で会うベティから、スティーブの儲け話はギャンブルのことだと聞かされ、だまされたことに気づく。

GAME OVER 5

CHAPTER 3

相手 ディラン　**場所** 304号室

ハンマーを借りるためにディランの部屋を訪れたときの会話で、「ちょっと野暮用があって」のあとで「あんたに話すつもりはない」を選ぶと、ディランの通報でパトリス夫人がやってくる。なぜか、ディランも一緒に、翌日から立ち退きの日まで清掃や手伝いに従事してもらうと言い渡される。

GAME OVER 6

CHAPTER 3

相手 ディラン　**場所** 304号室

ハンマーを借りるためにディランの部屋を訪れたときに、崩れたジグソーパズルを解かずに「やめる」ボタンを押すことを3回繰り返すと、帰ってきたディランに追い出されてしまう。その後やってきたパトリス夫人にアパートの規律を乱したと言われ、下働きをさせられることになってしまう。

GAME OVER 7

CHAPTER 3

相手 レックス　**場所** ロビー

レックスを追及するときに、疑問パネルの「マリーの何を調べているんだ？」「マリーがどんな女だと言うんだ？」を聞いた後に現れる選択肢を誤ると、レックスに、カンが少しさびついている、刑事を辞めて正解だったなと言われてしまう。レックスは、真実を語らずに去っていく。

GAME OVER 8

CHAPTER 4

相手 マリー　**場所** 206号室

マリーを追及するときに、疑問パネルの「保険金詐欺はしていないのか？」「13年前にどんなことを経験したんだ？」を聞いた後に現れる選択肢を誤ると、マリーに見そこなったと言われ、真実を告白してもらえない。カイルは、マリーの部屋から追い出されてしまう。

GAME OVER 9 ── CHAPTER 4

相手 ー　**場所** 4階廊下

4階廊下・奥へ進むために防火扉を開ける際に、非常ベルのスイッチをOFFにしないままで扉を開けると、大音量でベルが鳴り出す。その音で、ディランをはじめ、フランクやベティ、パトリス夫人まで集まってくる。4階を調べようとしたことがばれて、カイルはアパートを追い出される。

GAME OVER 10 ── CHAPTER 4

相手 ー　**場所** 4階廊下

4階廊下・奥へ進むために防火扉を開ける際に、非常ベルの操作レバーにかぶせられているカバーを取るのに「ドライバー」を使ってネジをはずすと、カバーが落ちて大きな音を立てる。その音でアパートの住人が集まり、最後にはパトリス夫人もやってきて、アパートからの退去を言い渡される。

GAME OVER 11 ── CHAPTER 4

相手 ー　**場所** 4階廊下・奥

防火扉を開けて4階廊下・奥へ入ったあと、「ストッパー」をドアにはさまずに4階廊下・奥へ進むと、廊下に閉じこめられてしまう。30分でディランが来るはずだと待っていたが、待てど暮らせど現れない。結局、カイルは、その日を一晩中廊下で過ごすことになってしまう。

GAME OVER 12 ── CHAPTER 4

相手 スティーブ　**場所** 2階廊下

フランクと言い争っているスティーブとの会話で、突っ込みマークをタッチしたあとの選択肢で「何かしてるならさっさと吐け」を選ぶと、スティーブは、カイルにまで疑われたことに失望する。だめなやつという烙印はそう簡単には消えないのだと自暴自棄になり、カイルを殴り倒してしまう。

GAME OVER 13 ── CHAPTER 4

相手 フランク　**場所** 201号室

スティーブの部屋にいるフランクとの会話で、突っ込みマークをタッチせずに聞き流すと、フランクは201号室から出ていく。そのあとスティーブに会うと、カイルがスティーブの部屋をかってに調べていると、フランクに聞いたと怒る。弁解するが、聞いてもらえずに殴られてしまう。

GAME OVER 14 — CHAPTER 4

相手 フランク　**場所** 201号室

スティーブの部屋にいるフランクに疑問パネル「テープレコーダには何が入っていたんだ？」を聞いた後、選択肢「答えたくない」を選ぶと、フランクは失望して去っていく。その後パトリス夫人がやってきて、カイルは、フランクのテープレコーダを盗んだ疑いで警察を呼ばれてしまう。

GAME OVER 15 — CHAPTER 4

相手 スティーブ　**場所** 404号室

スティーブを追及するときに、疑問パネルの「何をやろうとしてるんだ？」「おまえの計画って何だ？」を聞いた後に出現する選択肢を誤ると、スティーブに、カイルとこれ以上話をしても無駄だと言われる。スティーブは、そのまま真実を語らずに去っていってしまう。

GAME OVER 16 — CHAPTER 4

相手 ー　**場所** 202号室

202号室の自室で「フランクのテープ」を聞くために留守番電話にカセットテープを入れたあと、巻き戻しボタンや早送りボタンを押しっぱなしにすると、テープが切れてしまう。まさか切れるとは思っていなかったカイルは、フランクになんと説明しようかと後悔することになる。

GAME OVER 17 — CHAPTER 5

相手 スティーブ　**場所** 2階廊下

セールスのためにスティーブの部屋を訪れたときに、間違って「クレンザー」を売ってしまうと、あとでスティーブがどなりこんでくる。スティーブは、「クレンザー」で大事なギターを磨いたら塗装が全部はがれてしまったと嘆き、怒りの鉄槌をカイルにくらわせる。

GAME OVER 18 — CHAPTER 5

相手 シャルル　**場所** 3階廊下

セールスのためにシャルルの部屋を訪れたときに、誤って「工作ボンド」を売ってしまうと、あとでシャルルが苦情を言いにくる。そこへパトリス夫人が現れ、アパートでセールスをしたことがばれてしまう。部屋に呼び出され、いっさいのセールスを禁止すると言い渡される。

GAME OVER 19 — CHAPTER 5

相手 ベティ　**場所** 2階廊下

セールスでベティと会話しているときに、誤って「強力漂白剤」を売ってしまうと、あとでベティが苦情を言いにくる。「強力漂白剤」のせいで、ドレスの柄まで全部白くなってしまったようだ。カイルは、ドレスをすぐに弁償してほしいと、ベティにどなられてしまう。

GAME OVER 20 — CHAPTER 5

相手 ー　**場所** 2階廊下か3階廊下

在庫のセールスが可能なスティーブ、ベティ、シャルル、マリーの4人のうち、3人との会話で選択肢を誤ってセールスに失敗すると、エドから電話がかかる。アパートから、押し売りがいて困っているとクレームが来たという。今度こそおまえはクビだと、解雇を言い渡されてしまう。

GAME OVER 21 — CHAPTER 5

相手 シャルル　**場所** 3階廊下

305号室のシャルルを訪ね、疑問パネルの「今日、カフェに行ったか？」を聞いた後、選択肢「疑ってるよ」のあとで「嘘をつくな！」を選ぶと、シャルルは怒って部屋に戻ってしまう。その後パトリス夫人がやってきて、カイルの人格を疑われ、アパートから追い出されてしまう。

GAME OVER 22 — CHAPTER 5

相手 ディラン　**場所** 304号室

ディランを追及するときに、疑問パネルの「どうしてパトリス夫人が脅迫されていることを知っていた？」を聞いた後に現れる選択肢で「なんてやつだ」を選ぶと、ディランは、真実を語ってくれない。カイルと話していると不愉快だと言われ、部屋から追い出されてしまう。

GAME OVER 23 — CHAPTER 6

相手 パトリス夫人　**場所** ロビー

エレベータの前で会ったパトリス夫人との会話で、「もしかしてトラブルって、脅迫ですか？」のあとで「ディランから聞きました」を選ぶと、パトリス夫人が去ると同時にディランが現れる。なぜパトリス夫人に脅迫のことを言ったんだと責められ、殴り倒されてしまうのだ。

GAME OVER 24 — CHAPTER 6

相手 シドニィ　**場所** ラッキーズ・カフェ

ニコールに、相談があるから厨房に来てほしいと頼まれてから、シドニィに話しかけず、そのまま厨房に入ってニコールに話しかけると、途中でシドニィが入ってくる。シドニィに、お客は立ち入り禁止とわかっているだろうとどなられ、ニコールが泣き出してしまう。

GAME OVER 25 — CHAPTER 6

相手 マリー　**場所** 2階廊下

ベティから指輪を預かったあとでマリーの部屋を訪れ、選択肢「どうしてベティに指輪を売ったんだ？」を選ぶと、マリーは怒ってカイルを追い出す。その後、現れたベティにさんざんなじられると、カイルは逆切れしてしまう。これ以降、カイルは住人の前に姿を現さなくなる。

GAME OVER 26 — CHAPTER 6

相手 ディラン　**場所** 3階廊下

ルーペを借りるためにディランを訪れたときの会話で、選択肢「宝石が見たいんだ」を選んだ後に「ベティから預かったんだ」を選ぶと、ディランに鑑定を頼むことになる。指輪を見たディランは、カイルがマリーの指輪を盗んだと騒ぎ出す。弁解しようとするが、ディランに殴られてしまう。

GAME OVER 27 — CHAPTER 6

相手 ベティ　**場所** 203号室

ベティを追及するときに、疑問パネルの「レックスはあの部屋で何をしようとしたんだ？」と「レックスの目的って何だ？」を聞いた後に現れる選択肢を誤ると、ベティが怒り出す。これ以上レックスを悪く言わないでほしいと告げられ、ベティから真実を聞き出せないまま部屋を追い出される。

GAME OVER 28 — CHAPTER 7

相手 シドニィ　**場所** ラッキーズ・カフェ

スティーブが誘った相手がカイルとわかったあとのシドニィとの会話で、突っ込みマークをタッチして「笑うなよ」を選び、さらに「うれしくなっただと？！」を選ぶと、馬鹿にされたとカイルが怒り出す。売られたケンカを買ったシドニィを、カイルはつい殴り倒してしまう。

GAME OVER 29 ── CHAPTER 8

相手 パトリス夫人　**場所** ロビー

シドニィから裁判の話を聞いたあとのパトリス夫人との会話で、選択肢「あなたが受けた裁判について」の後に「とても興味があるんです」を選ぶと、パトリス夫人の表情がこわばる。終わったことについて話すことはないと言われ、部屋から追い出されてしまう。

GAME OVER 30 ── CHAPTER 8

相手 パトリス夫人　**場所** パトリス夫人の部屋

パトリス夫人の部屋を訪ねたときのパトリス夫人との会話で、選択肢「カフェのマスターです」を選ぶと、夫人はあわてて部屋を出ていく。その後シドニィが現れ、パトリス夫人からすぐに耳をそろえて借金を返せと迫られたと嘆く。軽率な発言で、ニコールの夢を打ち砕いてしまったのだ。

GAME OVER 31 ── CHAPTER 8

相手 ディラン　**場所** ロビー

パトリス夫人の部屋を出たところで会うディランとの会話で、「パトリス夫人の亭主の話だ」を選んだ後に「殺人事件のこと」を選ぶと、ディランに不審な目で見られる。ディランは、このことをすぐにパトリス夫人に報告。その後現れたパトリス夫人に、アパートから追い出されてしまう。

GAME OVER 32 ── CHAPTER 8

相手 ―　**場所** 305号室

シャルルが撮った写真を現像するときに、印画紙をトレイから早く出しすぎたり、長くつけすぎたりすると、写真の現像に失敗してしまう。これが最後の1枚だから写真を見るのはあきらめてとシャルルに言われ、これ以上捜査を続けることができなくなってしまう。

GAME OVER 33 ── CHAPTER 8

相手 パトリス夫人　**場所** 306号室

306号室のウィルの部屋に潜入し、「切り抜かれた新聞」を手に入れたところで、シャルルから合図がある。再び合図がある前に動いてしまうと、廊下からパトリス夫人が入ってくる。他人の部屋にかってに入ったのがばれ、即刻アパートから出るように言い渡されてしまう。

GAME OVER 34 ― CHAPTER 8

相手 フランク　**場所** 306号室

306号室のウィルの部屋に潜入し、「ウィルのパスポート」を手に入れたところでシャルルから合図がある。再び合図がある前に動いてしまうと、廊下からフランクが入ってくる。他人の部屋にかってに入ったのがばれ、フランクは、パトリス夫人に報告すると言って去っていく。

GAME OVER 35 ― CHAPTER 8

相手 ウィル　**場所** 306号室

ウィルを追及するときに、疑問パネルの「あの札束は何の金だ？」「あんたの母親を殺した犯人は誰なんだ？」「どんな復讐をしようとしてるんだ？」を聞いた後に現れる選択肢を誤ると、ウィルは真実を語ってくれない。あんたと話すことはもう何もないと言われ、部屋を追い出されてしまう。

GAME OVER 36 ― CHAPTER 9

相手 マリー　**場所** 屋上

屋上の端に駆けよったマリーを助けるときに、まだマリーがカイルのほうを向いている状態でニンテンドーDSのフタを閉じると、マリーが飛び降りるつもりではなかったことがわかる。カイルが騒いだことで人だかりができてしまい、マリーに冷たくあしらわれてしまう。

GAME OVER 37 ― CHAPTER 9

相手 ディラン　**場所** 2階廊下

202号室の前で会うディランとの会話で、選択肢「マリーはナイルに脅かされていた」を選ぶと、怪しむディラン。その後マリーが部屋にやってきて、秘密をディランにもらしたことを責められる。マリーは、ナイルから逃げずに悪い女になって生きていくと言い、部屋から出ていってしまう。

GAME OVER 38 ― CHAPTER 9

相手 ディラン　**場所** 2階廊下

202号室の前で会うディランとの会話で、「そうだ」を選ぶと、ディランはあわてて去っていく。その後パトリス夫人がやってきて、保険金詐欺をするような人はアパートから出ていってもらったと報告する。ディランに誤った情報を与えたと伝えるが、もうあとの祭りだった。

GAME OVER 39 ― CHAPTER 9

相手 ディラン　**場所** 304号室

ディランを追及するときに、疑問パネルの「誰に指示をされたんだ？」「どんな情報をもらっていたんだ？」を聞いた後に現れる選択肢を誤ると、あなたの話には根拠がないとディランに言われてしまう。ディランから真相を聞くことができず、部屋から追い出されてしまう。

GAME OVER 40 ― CHAPTER 10

相手 フランク　**場所** 302号室

エドと電話で話をしたあと、302号室のフランクを訪ねる。カイルはフランクが犯人と決めつけるが、フランクは否定。部屋の中から証拠の「ロープ」を見つけるが、これは全住人に支給されたものだった。さらなる証拠を探すために406号室を訪れたところ、カイルは再び襲われてしまう。

GAME OVER 41 ― CHAPTER 10

相手 フランク　**場所** 302号室

パトリス夫人の部屋を訪れたあとでフランクの部屋に行ったときの会話で、金庫破りの男について聞かれた後の選択肢で「ディラン・フィッチャーだ」を選ぶと、フランクは口を閉ざす。真実を知りたければ、まずは君自身が真実を語ることだと言われ、部屋から追い出されてしまう。

GAME OVER 42 ― CHAPTER 10

相手 フランク　**場所** 302号室

パトリス夫人の部屋を訪れたあとでフランクを追及するときに、正しい順に疑問パネルを選んで追及しないと、フランクは真実を告白してくれない。順番を誤ると、帰ってくれと言われて部屋から追い出される。真実はすぐ近くにあるというのに、カイルの捜査はこれで終わってしまう。

GAME OVER 43 ― CHAPTER 10

相手 パトリス夫人　**場所** パトリス夫人の部屋

パトリス夫人を追及するときに、疑問パネルの「どんな密売方法を考え出したんだ？」「マイケルはどんな裏切りをしたんだ？」を聞いた後に現れる選択肢を誤ると、パトリス夫人は口を閉ざしてしまう。これ以上あなたにお話しすることはないと言われ、部屋から追い出されてしまう。

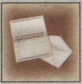
アイテム集

Item

CHAPTER 1

202号室の鍵
入手場所・入手方法	使用方法
初めから持っている。	202号室のドアを開ける。

ポケベル
入手場所・入手方法	使用方法
初めから持っている。	レイチェルから連絡が来る。



オーダーの手紙
入手場所・入手方法	使用方法
202号室のドアにはさまっている。	―

CHAPTER 2

メジャー
入手場所・入手方法	使用方法
206号室の引き出し。	「指輪」を取る。

安全ピン
入手場所・入手方法	使用方法
206号室の引き出し。	「糸」と組み合わせる。

糸
入手場所・入手方法	使用方法
206号室のソファ。	「安全ピン」と組み合わせる。

箱のフタ
入手場所・入手方法	使用方法
206号室のテーブル。	「指輪」を取る(失敗)。

ハンガー
入手場所・入手方法	使用方法
206号室のクロゼット。	「指輪」を取る(失敗)。

糸のついた安全ピン
入手場所・入手方法	使用方法
「安全ピン」と「糸」を組み合わせる。	「指輪」を取る。

指輪
入手場所・入手方法	使用方法
206号室のドレッサーの隙間。	CHAPTER9でマリーに証拠として突きつける。

CHAPTER 3

ドル札
入手場所・入手方法	使用方法
202号室の鞄/ウィスキーの空ビン。	家賃を支払う。

25セントコイン
入手場所・入手方法	使用方法
202号室のウィスキーの空ビン/クロゼットの貯金箱。	自動販売機でジュースを買う。

ドライバー
入手場所・入手方法	使用方法
202号室の戸棚。	ウィスキーの空ビンを割る(失敗)/非常ベルのカバーを取る。

小さな定規
入手場所・入手方法	使用方法
202号室の在庫のダンボール。	貯金箱からコインを取り出す。

1セントコイン
入手場所・入手方法	使用方法
202号室のクロゼットの貯金箱。	「空の封筒」と組み合わせる。

ハンマー
入手場所・入手方法	使用方法
304号室でディランに借りる。	ウィスキーの空ビンを割る。

クイズの応募用紙
入手場所・入手方法	使用方法
ラッキーズ・カフェでシドニィからもらう。	クロスワードパズルを解く。

応募券の半券
入手場所・入手方法	使用方法
シドニィに「クイズの応募用紙」を渡す。	「1000ドルの小切手」と引きかえる。

保険会社からの手紙
入手場所・入手方法	使用方法
2階廊下。	206号室でマリーに渡す。

盗聴器
入手場所・入手方法	使用方法
ラッキーズ・カフェのクリスマスツリー。	レックスに証拠として突きつける。

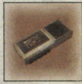
CHAPTER 4

空の封筒
入手場所・入手方法	使用方法
「オーダーの手紙」から自動的に取り出す。	「1セントコイン」と組み合わせる。

コインを入れた封筒
入手場所・入手方法	使用方法
「空の封筒」と「1セントコイン」を組み合わせる。	404号室の郵便受けに入れる。

ストッパー
入手場所・入手方法	使用方法
4階廊下の工具箱。	4階廊下・奥へ行くときにドアにはさむ。

古いカード
入手場所・入手方法	使用方法
404号室の机の上。	―



壊れたテープレコーダ
入手場所・入手方法	使用方法
ランドリー室の机の下。	201号室でフランクに渡す。

フランクのテープ
入手場所・入手方法	使用方法
404号室でスティーブから預かる。	202号室の留守番電話機で聞く。

CHAPTER 5

強力洗剤
入手場所・入手方法	使用方法
202号室の在庫のダンボール。	ベティに売る。

強力漂白剤
入手場所・入手方法	使用方法
202号室の在庫のダンボール。	ベティに売る(失敗)。

CHAPTER 5

ワックス

入手場所・入手方法	使用方法
202号室の在庫のダンボール。	スティーブに売る。

クレンザー

入手場所・入手方法	使用方法
202号室の在庫のダンボール。	スティーブに売る（失敗）。

ドアの補助鍵

入手場所・入手方法	使用方法
202号室の在庫のダンボール。	マリーに売る。

鍵付きのドアノブ

入手場所・入手方法	使用方法
202号室の在庫のダンボール。	マリーに売る（失敗）。

強力接着剤

入手場所・入手方法	使用方法
202号室の在庫のダンボール。	シャルルに売る。

工作ボンド

入手場所・入手方法	使用方法
202号室の在庫のダンボール。	シャルルに売る（失敗）。

ソーラー電卓

入手場所・入手方法	使用方法
202号室の在庫のダンボール。	―

消えるボールペン

入手場所・入手方法	使用方法
202号室の在庫のダンボール。	―

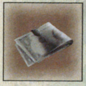
コンパクトカメラ

入手場所・入手方法	使用方法
202号室の在庫のダンボール。	―

スノーグローブ

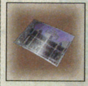
入手場所・入手方法	使用方法
202号室の在庫のダンボール。	スティーブかベティかマリーに売る（セールス成功後）。

セールス売上金



入手場所・入手方法	使用方法
アパートの住人に在庫を売る。	―

13年前のホテルの写真



入手場所・入手方法	使用方法
ラッキーズ・カフェでシドニィからもらう。	「創業当時のホテルの写真」と見比べる。

外れたドアノブ

入手場所・入手方法	使用方法
405号室の床。	405号室のドアに取りつける。

ミラのメモ

入手場所・入手方法	使用方法
202号室のドアにはさまっている。	―

葬儀の写真

入手場所・入手方法	使用方法
202号室でフランクからもらう。	葬儀に誰が来ていたかを確認する。

CHAPTER 5

オーダーの報酬の手紙

入手場所・入手方法	使用方法
ラッキーズ・カフェのBテーブルの裏側。	―

CHAPTER 6

当たりの王冠

入手場所・入手方法	使用方法
自動販売機でジュースを買う。	パトリス夫人かシドニィに渡す。

ピンキーラビットランド

入手場所・入手方法	使用方法
「当たりの王冠」をパトリス夫人かシドニィに渡す。	ゲーム「ピンキーラビットランド」を遊べる。

1000ドルの小切手

入手場所・入手方法	使用方法
シドニィに「応募券の半券」を渡す。	スティーブかシドニィかマリーに渡す。

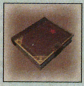
メープルバターのビン

入手場所・入手方法	使用方法
ラッキーズ・カフェの厨房でニコールから預かる。	「メープルバターのビン」のふたを開ける。

輪ゴム

入手場所・入手方法	使用方法
ラッキーズ・カフェの厨房の棚。	「メープルバターのビン」と組み合わせてふたを開ける。

古いアルバム

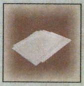


入手場所・入手方法	使用方法
405号室のソファの上。	写真に写っている人物を確認する。

205号室のスペアキー

入手場所・入手方法	使用方法
2階廊下でシャルルから借りる。	205号室のドアを開ける。

白い紙の束



入手場所・入手方法	使用方法
205号室の机の引き出し。	タイプライターを打つ。

CHAPTER 7

ミラが描いた絵

入手場所・入手方法	使用方法
202号室でミラからもらう。	―

パトリス夫人宛ての小包

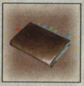
入手場所・入手方法	使用方法
ロビーでスティーブから預かる。	パトリス夫人に届ける。

シドニィのレコード

入手場所・入手方法	使用方法
ラッキーズ・カフェでシドニィから借りる。	202号室で聴く。

CHAPTER 8

レックスの手帳



入手場所・入手方法	使用方法
202号室でスティーブから預かる。	―

8ミリフィルム

入手場所・入手方法	使用方法
305号室でシャルルから借りる。	写真と見比べる。

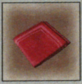
赤いセロハン

入手場所・入手方法	使用方法
202号室のキッチン。	305号室の浴室のランプにかぶせる。

CHAPTER 8

赤いマニキュア

入手場所・入手方法	使用方法
203号室でベティからもらう。	305号室の浴室のランプにかぶせる(失敗)。

赤い布


入手場所・入手方法	使用方法
ラッキーズ・カフェでニコールからもらう。	305号室の浴室のランプにかぶせる(失敗)。

フランクの写真

入手場所・入手方法	使用方法
305号室で現像する。	「8ミリフィルム」と見比べる。

スティーブの写真

入手場所・入手方法	使用方法
305号室でシャルルから預かる。	「8ミリフィルム」と見比べる。

ウィルの写真

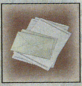
入手場所・入手方法	使用方法
305号室でシャルルから預かる。	「8ミリフィルム」と見比べる。

切り抜かれた新聞

入手場所・入手方法	使用方法
306号室のテーブル。	ウィルに証拠として突きつける。

マグネット・キー

入手場所・入手方法	使用方法
306号室のクロゼット。	306号室のテーブルにある鞄を開ける。

便せんと封筒


入手場所・入手方法	使用方法
306号室の鞄の中。	ウィルに証拠として突きつける。

ウィルのパスポート

入手場所・入手方法	使用方法
306号室のセーフティボックス。	ウィルに証拠として突きつける。

破れたポストカード

入手場所・入手方法	使用方法
306号室の鞄の中にあるカメラを開ける。	「ポストカードの片割れ」と組み合わせる。

CHAPTER 9

スツール

入手場所・入手方法	使用方法
206号室のドレッサーの前。	クロゼットの前に置いて足がかりにする。

帽子とサングラス

入手場所・入手方法	使用方法
206号室のクロゼットの上のダンボール。	マリーに証拠として突きつける。

脅迫の手紙

入手場所・入手方法	使用方法
206号室のクロゼットの上のダンボール。	マリーとディランに証拠として突きつける。

コンドルの文様の鍵

入手場所・入手方法	使用方法
パトリス夫人の部屋の寝室のクロゼット。	エレベータのイスについた鍵穴に使う。

4階の鍵

入手場所・入手方法	使用方法
304号室の棚。	4階のすべての部屋のドアを開ける。

CHAPTER 9

懐中電灯

入手場所・入手方法	使用方法
4階廊下でスティーブからもらう。	電気の切れた4階を照らす。

CHAPTER 10

イス

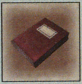
入手場所・入手方法	使用方法
406号室の部屋の隅。	406号室のドアをぶち破る。

トイレのパイプ

入手場所・入手方法	使用方法
406号室の浴室のトイレ。	406号室のドアをぶち破る。

バール

入手場所・入手方法	使用方法
4階廊下・奥でスティーブからもらう。	406号室の金庫を開ける。

マイケルの日記


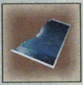
入手場所・入手方法	使用方法
406号室の金庫の扉の内側。	―

ロープ

入手場所・入手方法	使用方法
302号室のダンボール。	フランクに証拠として突きつける。

車のキー

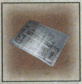
入手場所・入手方法	使用方法
202号室のジニーから届いた小包。	フランクに証拠として突きつける。

ポストカードの片割れ


入手場所・入手方法	使用方法
302号室でフランクからもらう。	「破れたポストカード」と組み合わせる。

月のポストカード

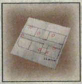
入手場所・入手方法	使用方法
2枚のポストカードを組み合わせる。	隠し部屋に入るための暗号を解読する。

創業当時のホテルの写真


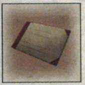
入手場所・入手方法	使用方法
パトリス夫人の部屋で夫人からもらう。	「13年前のホテルの写真」と見比べる。

小さな鍵

入手場所・入手方法	使用方法
パトリス夫人の部屋で夫人からもらう。	エレベータのボタンについたカバーをはずす。

4階の見取り図


入手場所・入手方法	使用方法
パトリス夫人の部屋で夫人からもらう。	暗号を解くヒントが記されている。

宝石取引の記録


入手場所・入手方法	使用方法
隠し部屋の机の上。	フランクに渡す。

古い写真と警察バッジ

入手場所・入手方法	使用方法
隠し部屋の机の引き出し。	フランクに渡す。

レッドスター

入手場所・入手方法	使用方法
屋上。	―

【 任天堂公式ガイドブック 】

ラストウィンドウ™
真夜中の約束
まよなかのやくそく

●監修 ―――― 任天堂株式会社
●企画・編集 ―――― 元宮秀介（ワンナップ）
金沢有紀子（シタタメヤ）
福田純子
髙山邦雄（小学館）
●カバー・本文デザイン ―――― 戸部明美（at）
●編集協力 ―――― 丸山千絵

© 2010 Nintendo Developed by CING
Licensed by NINTENDO
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
Trademarks registered in Japan.

2010年3月2日 初版第一刷発行

●発行人 ―――― 塩谷雅彦
●印刷所 ―――― 共同印刷株式会社
Printed in Japan
●製本所 ―――― 牧製本印刷株式会社
●発行所 ―――― 〒101-8001
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
電話 編集03-3230-5409
販売03-5281-3555
株式会社小学館

●ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせにはお答えできません。

●造本には十分注意しておりますが、万一、落丁・乱丁などの不良品がありましたら、制作局コールセンター（☎0120-336-340）にご連絡ください。送料小社負担にてお取り替えいたします（電話受付は土・日・祝日を除く9:30～17:30）。
●Ⓡ〈日本複写権センター委託出版物〉本書を無断で複写・複製（コピー）することは、著作権法上の例外を除いて禁じられています。本書をコピーされる場合は、事前に日本複写権センター（JRRC）の許諾を受けてください。
JRRC〈http://www.jrrc.or.jp eメール：info@jrrc.or.jp 電話：03-3401-2382〉
©SHOGAKUKAN 2010 ISBN978-4-09-106455-4

[任天堂公式ガイドブック]

LAST WINDOW

ラストウィンドウ™

真夜中の約束

まよなかのやくそく

©2010 Nintendo Developed by CING

小学館

Licensed by NINTENDO
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
Trademarks registered in Japan.

Nintendo®

任天堂公式ガイドブック

ラストウィンドウ 真夜中の約束

WLS ワンダーライフスペシャル

小学館

[任天堂公式ガイドブック]

LAST WINDOW

ラストウィンドウ™
真夜中の約束
まよなかのやくそく

©2010 Nintendo Developed by CING

小学館

Licensed by NINTENDO
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
Trademarks registered in Japan.

Nintendo®

任天堂公式ガイドブック

ラストウィンドウ 真夜中の約束

WLS ワンダーライフスペシャル

小学館

[小学館の任天堂公式ガイドブック]

Wii

New スーパーマリオブラザーズWii

全ワールド77コースを見やすいマップとともに徹底攻略。スターコインのコンプリート法、隠しゴール情報、おたからムービーリストなども収録した公式完全攻略本。

A5判　本文432ページ
ISBN978-4-09-227141-8

Wii

罪と罰 宇宙の後継者

難易度ノーマルを基準に、ボスへの対処法を含む全8ステージの攻略法を詳しく解説。キャラクター設定画なども多数収録した、すべての「後継者」に捧げる唯一の攻略本。

A5判　本文120ページ
ISBN978-4-09-106450-9

Wii

アナザーコード：R 記憶の扉

第１章から終章までを攻略チャート＆エリアマップつきで解説。２周目ガイド、アナザー開発秘話など、クリア後に読んでほしい要素も満載。このゲーム唯一の攻略本。

A5判　本文128ページ
ISBN978-4-09-106435-6

大好評発売中!! 小学館

※店頭品切れの場合は書店にて注文してお取り寄せください。
ご購入のお問い合わせは☎03-5281-3555(小学館販売)まで。
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになれます。任天堂公式ガイドブックの内容の一部はインターネットで見ることができます。http://www.21010.net/

[任天堂公式ガイドブック]

LAST WINDOW

ラストウィンドウ™ 真夜中の約束

まよなかのやくそく

©2010 Nintendo　Developed by CING

小学館

Licensed by NINTENDO
NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
Trademarks registered in Japan.

ISBN978-4-09-106455-4

C9476 ¥1238E

9784091064554

定価：本体1,238円＋税

雑誌 69905-55　　小学館

1929476012388

Nintendo®
任天堂公式ガイドブック
ラストウィンドウ 真夜中の約束
WL ワンダーライフスペシャル
小学館